

计算机游戏指南

攻关秘诀集锦

精彩新卡荟萃

游戏操作详解

电脑使用入门



李运龙　张健　唐玮　主编

安徽科学技术出版社







计算机游戏指南

电脑使用入门・游戏操作详解
精彩新卡荟萃・攻关秘诀集锦

李运龙　张　健　唐　玮　主编

安徽科学技术出版社

（皖）新登字 02 号

责任编辑：田　斌
封面设计：盛琴琴

计算机游戏指南
李运龙　张健　唐玮　主编
*
安徽科学技术出版社出版
（合肥市九州大厦八楼）
邮政编码：230063
安徽省新华书店经销　　合肥市总工会义兴印刷厂印刷
*
开本：787×1092　1/16　印张：20.5　字数：469 000
1994 年 5 月第一版　　1994 年 5 月第一次印刷
印数：20 000
ISBN7-5337-1080-0/TP・12　定价：14.00 元

前　　言

目前，华夏大地正在兴起一股“电脑”热，计算机开始逐步走进千家万户。1993 年 1 至 9 月，全国销售出的个人计算机在 30 万台以上。当人类的活动日益高度依赖于计算机时，程序和符号将成为继语言文字之后人类文明的第二载体，会使用计算机成为现今人人必备的修养，所以现在越来越多的人，都纷纷把掌握计算机技术作为自己打开未来信息时代之门的希望之匙。

信息社会不再是理想和虚幻中的乌托邦，我们正走向信息时代，但大多数国人还缺乏一张进入 21 世纪的“通行证”。到 1992 年底，10 多亿同胞中直接能使用计算机的还不到 1%，2 亿多青少年也只有不到 500 万人接受了计算机技能训练。怎样才能让更多的青少年掌握计算机知识呢？计算机游戏就是打开计算机大门的钥匙。

娱乐游戏作为计算机的主要功能之一，正日益为人们所接受、欣赏，并逐步取代了电视游戏机。与后者相比，计算机在游戏方面的优势相当明显：首先它自成系统，无需借助电视机屏幕来显示，可以单独运行；其次，计算机的存储容量、运行速度、控制方式决定了计算机游戏节目在情节精彩程度、动画技巧、画面质量、音响效果与视觉表达以及难度技巧的体现等方面有着无可比拟的优越性，其生动有趣、变幻无穷的表现形式使广大游戏爱好者——青少年朋友乃至成年人为之倾倒，它非凡的吸引力是任何其他玩具乃至电视游戏机都难以相匹敌的。

计算机游戏的过人魅力还不止这些，仅是极强的参与性就足以使人跃跃欲试。在计算机面前，游戏者不再被动地作为观众，而是全身心投入的角色，用智慧与机敏的电脑一争高低。计算机游戏可让游戏者跨越时间和空间：置身于战国七雄的纷争；战火纷飞的海湾战争；激烈竞争的绿茵场上；星球大战的梦幻中……。任何一个计算机游戏都是针对人来编的，它集中了无数人的聪明才智，其内容并不都是凭空想象出来的，很多游戏节目汲取了人类文明的各种文化精华，以古今中外历史上所发生的重大事件为背景题材，游戏者总会不同程度地从中了解各种文化和知识，得到启迪，有所收益。

计算机游戏是一项手、眼、大脑并用的益智运动。计算机的高速度、大容量使游戏变得异常复杂、极富挑战性，并充满了判断和选择，而游戏者大都热衷于攻关秘诀的探索和研究，其本身就是对逻辑思维的训练和考验，这对增强游戏者的想象力、创造力和应变能力颇有裨益。据调查表明，经常玩计算机游戏的人往往具有敏锐的思维、迅速的反应力、准确的判断力和良好的协调力。

现代战争已经逐步摒弃了目视攻击（又称接触攻击），而形成了完善的仪表攻击（不接触攻击）理论和模式，借助于高精密度的设备，将敌人歼灭于几十上百公里之外，这与计算机游戏完全相同。因此在国外，军事训练已逐步淘汰了沙盘和地图，采用计算机模拟训

练和指挥，既能节省大量的人力、物力，又可取得极为逼真的实战模拟效果。在海湾战争期间，美军在飞行员中大力推广“F117 隐形战斗机”、“F16 战斗机”等计算机游戏，以提高飞行员的战斗素质，减轻部队伤亡，并取得了惊人的实战效果。

一个好的计算机游戏，是健康向上的，是智慧与反应的较量，是学习的有效手段和娱乐的最佳工具，能令人久久难以忘怀。青少年喜爱新奇的事物，最容易从感性事物中学习。例如，类似练习键盘的“空中飞鲨”，融数学、几何、逻辑与其中的“推箱子” 考验记忆力的“梦幻几何”等计算机游戏，能让青少年在喜闻乐见的形式中得到学习，令他们终身受益。因此，正确引导青少年去玩计算机游戏，不仅能取得令人满意的娱乐效果，而且还能寓教于乐，引发广大青少年对计算机的浓厚兴趣，进而学习和掌握计算机知识，同时还能激发游戏者的进取心，更有效地开发智力、拓宽视野。

我国改革开放的总设计师邓小平同志高瞻远瞩，提出了“计算机的普及要从娃娃抓起”的战略性号召，这一英明决断已深得全社会的高度赞同。在计算机普及程度最高的美国，也极为倡导让孩子们从小玩计算机游戏，提出“游戏就是孩子们的工作”、“计算机是21 世纪的生活工具”等建设性观点。孩子们通过游戏(或不同程度地借助于大人和老师的帮助)来操作计算机，选择适合自身的速度和难度，自行开发智力并掌握知识，从而真正实现寓教于娱乐之中。目前，一股开发家庭计算机游戏软件的热潮正在全球蓬勃兴起，据统计，1993 年美国软件商 40%的利润来自于游戏软件。

为了使广大计算机游戏爱好者能正确使用计算机进行游戏和娱乐，作者依据多年研究计算机游戏的实践和经验，并参照有关资料，编写了此书。本书详细介绍了近百种计算机游戏节目的游戏常识、运行步骤、操作技巧和攻关要领，同时对计算机及其游戏的基本知识作了简明扼要的介绍，希望能对广大计算机游戏爱好者有所帮助，也更加希望广大读者朋友通过计算机游戏，在玩赏娱乐、益智受教的同时，进一步提高学习计算机知识的兴趣，为将来能在信息社会中站稳脚跟打下坚实的基础。

在本书编写过程中，曹文益、唐瑜、杨晓宇、李文录、李运亮、罗尚仪、巢良存、蒲进、唐晓第、陈俊、张楠楠、王芳等提供了热情支持和大力帮助，在此一并深表谢意。

本书可供广大青少年朋友以及计算机用户阅读参考。

由于作者学识有限，书中难免存在不妥之处，广大读者朋友在参照本书操作游戏的过程中，肯定会有比作者更为高明的妙点绝招，热忱欢迎相互交流，不吝赐教。

作　者

1994 年 1 月

内容简介

本书是一本介绍计算机游戏的实用趣味读物。全面介绍了计算机游戏的特点、分类、发展趋势以及目前较流行的近百种计算机游戏节目的详细操作技巧、攻关方法和秘诀，并结合计算机游戏，对计算机的组成结构、使用维护、操作运行等方面做了简明通俗的介绍。

本书内容丰富、生动有趣。从众多的游戏节目中精选出内容精彩、有益实用，对提高游戏者智力和反应能力、协调能力有所帮助的优秀节目奉献给读者朋友。这些游戏可分为动作、战争、模拟决策、角色探险、体育、博弈、拼图和综合八大类。其中动作类一般以武打作为游戏节目的素材，游戏者同游戏中的各类武林高手打斗，引人入胜，趣味无穷，如"双截龙"，"战斧"，"快打至尊"等；战争类则多以中外历史上重大的典型战例作为游戏节目的素材，战斗紧张激烈，难度较大，场景变化丰富，一般有若干轮次，具有很强的故事情节，更加引人入胜，如"兰博"、"中途岛海战"、"重金属坦克"、"F117A 隐形战斗机"等；模拟决策类的游戏节目是一种益智游戏，它以现代社会或古代文化为背景，将游戏者置身于一个复杂动乱、充满竞争的环境中，面对严酷的现实，不畏艰难困苦，通过自身努力，进而成为胜者和强者。这类游戏将个人融入大环境中，强调适者生存，对提高游戏者的敏锐、果断的素质颇有帮助，如"三国演义"、"春秋争霸"、"大富豪"、"模拟城市"等，玩这类游戏通常可以了解丰富的中外历史文化和现代社会内涵；角色探险类的游戏节目突出了一个特性——冒险，它针对现代青年喜爱冒险的心理特点，设计了一道道艰难险阻，游戏者操纵的游戏主角只有排除万难，才能到达成功的彼岸，如"神剑荡魔"、"魔法门"、"侠客英雄传"等；体育比赛竞争激烈、刺激、奋力拼搏以及密切配合的特点反映到以其为素材的游戏节目中(这类节目都严格遵守了体育运动的规则)，游戏者作为一名运动员，融入紧张亢奋的比赛中，如"意大利 1990"、"网球"、"高尔夫球"、"橄榄球"、"赛车"等；拼图类游戏是一种纯智力游戏，要求游戏者有一定的整体感和几何思维素养，如"魔术彩球"、"俄罗斯方块"、"推箱子"、"台北梦幻几何"等。在博弈类游戏节目中，游戏者与计算机互为对手玩牌下棋，计算机模拟单人或多人与游戏者相对抗，如"桥牌"、"扑克"、"麻将"、"象棋"、"国际象棋"、"围棋"等；综合类游戏节目往往集上述若干个类型于一身，其内涵丰富、变幻多端，玩这类游戏，可增强游戏者的全局观和系统观，如"文明之旅"、"沙丘魔堡"等。另外，作者对于书中的每一个游戏节目，均介绍了其情节背景、机器配置、主要控制键、运行方式、操作指导和攻关要点(秘诀)，以便读者顺利游玩。附录还列有计算机游戏常用词汇表和游戏节目索引，以供读者查阅参考。

本书可供广大青少年朋友以及计算机用户阅读参考。

主　编　李运龙(安徽省商业厅，邮编：230001。)　张　健　唐　玮

参编者　曹文益　唐　瑜　杨晓宇　李运亮　巢良存　蒲　进

唐晓筇　罗尚仪　陈　俊　张楠楠　王　芳

审　稿　李文录

目　录

第一章　计算机基本知识

对于计算机，人们常说的"硬件"、"软件"是组成计算机的两大部分。硬件是指计算机所用的各种装置、设备（如：显示器、键盘等）。软件是指计算机所用到的各种资料、程序，主要是指程序。例如你要去开汽车，就得有两个必要的条件：一是汽车上所有的设备、零件完好齐全，二是你要会开汽车，也就是说你有开汽车的技术。计算机的硬、软件关系与此相似，只有两者很好地结合才能完成计算机相应的功能。

第一节　计算机硬件结构

计算机硬件主要指组成它的五大功能部件：

1. **输入设备**

向计算机输入程序或数据的设备，如键盘；

2. **存贮设备**

记忆计算机运算所产生的或人们所输入的程序或数据，如软磁盘、硬磁盘和磁带等；

3. **运算器**

计算机中加工和处理数据的核心，它从存贮器中取出数据和控制信息，在控制器的控制下进行处理，然后把结果送到存贮器中存放；

4. **控制器**

计算机的控制中心，它从存贮器中取出数据进行分析，根据不同情况指挥计算机中各个部件按部就班地进行工作；

5. **输出设备**

把存放在存贮设备中的结果或人们所输入的程序输出计算机，提供给人们分析或修改，如打印机、绘图仪等。

现在我们所见的新型计算机外观，通常包括1个显示器、1个主机箱、1个键盘、1个打印机。可能还有其他设备如：鼠标、绘图仪、扫描仪等。如图1－1所示。

所有这些设备都由电缆接到计算机主机上。下面予以一一介绍：

一、CPU及内存

随着大规模集成电路技术的问世，计算机中的运算器和控制器可以做在一块集成电路芯片上，叫做中央处理单元（CPU）。在微型计算机中称为微处理器，它是计算机的"头

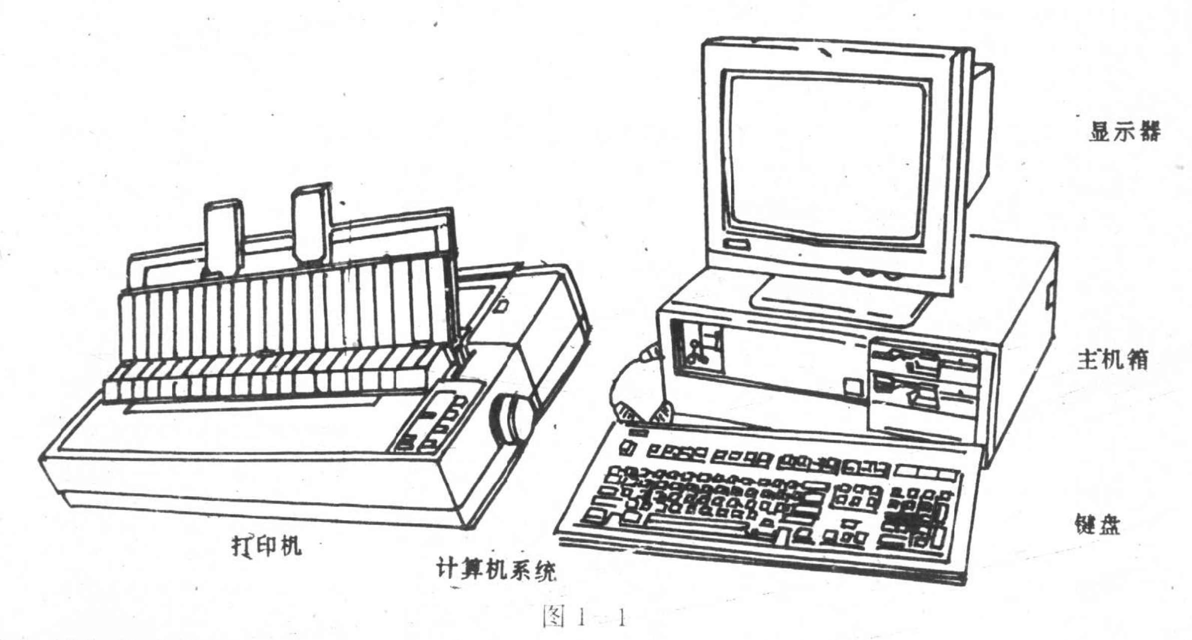


图 1—1

脑”。例如最常见的 IBM—PC 机中的 8088 芯片就是中央处理单元(CPU)，通常人们所说的 286、386 微机也就是指它们的 CPU 芯片分别为 80286 和 80386。对于一台计算机来说，CPU 的功能是否强大在很大程度上决定着整个机器的性能。

存贮器是计算机的重要组成部分，必须具备存储器，计算机才能有记忆功能，才能保存计算机运行中所需要的控制信息和数据。电脑的存贮器可分为外存贮器和内存贮器两类。

内存贮器通常称为内存，它又分为只读存贮器(ROM)和随机存贮器(RAM，又称读写存贮器)两种。只读存贮器顾名思义就是指其中内容只能够读出使用而不能更改，如计算机开机时所运行的启动程序就是存贮在只读存贮器中的。只读存贮器的内容在生产该芯片时就由厂家用特殊设备不可更改地写入其中。随机存贮器中的内容可随时读出或写入，主要用来暂时存放各种输入、输出数据和中间结果，随机存贮器的容量一般不大，但速度比外部存贮器快得多。

计算机中容量的计算是以字节作单位，通常 1 个字符如"A"字母所占用的存贮空间就是 1 个字节，另外，K 和 M 也是常用计量单位，1K＝1024 个字节，1M＝1000 K。早期的 PC—XT 机随机存贮器一般为 512K，增强型为 640K；而 286、386、486 机的随机存贮器为 1M 或更大。我们今后所提到的内存不加说明均是指随机存贮器。

通常情况下，随机存贮器的容量越大，则机器的对程序处理速度就越快。计算机在运行程序时，先在外部存贮器如磁盘上，找到该程序的位置，将其读入随机存贮器中（较大程序一般不能一次全部读入)，然后执行它，若随机存贮器容量大且被充分利用，则可以减少读写外部存贮器的次数，读写外部存贮器的速度要比读写内存慢得多，因而可以加快程序的运行。同时，也减少了外存贮器中读写装置的磨损，可以延长外存贮器的使用寿命。

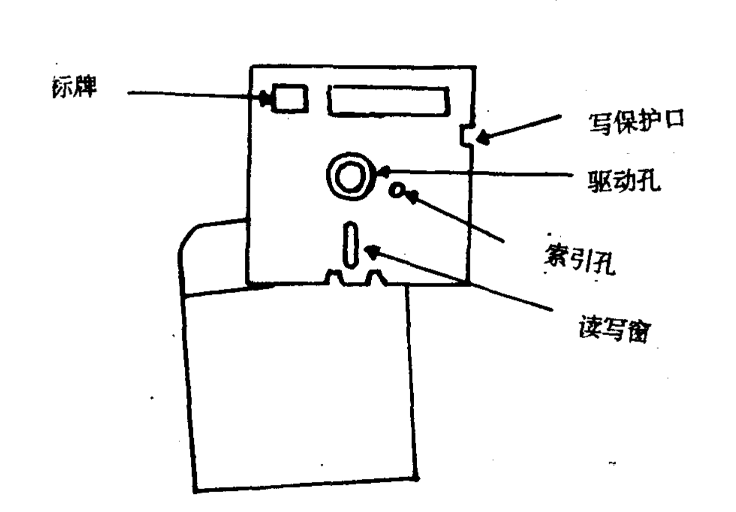
随机存贮器只能暂时存放数据，因为关机后，其中的内容将丢失，而只读存贮器中的内容不会因断电而变化或丢失。所以当程序执行完，需将存放在随机存贮器中有用的数据写入磁盘或其他可永久保存数据的存贮介质中。

二、外部存贮器——磁盘

外存贮器指软磁盘、硬磁盘、磁带等容量大，但读写速度较慢的外部存贮设备。现在的微型计算机一般配有两个软盘驱动器（分别称为 A 盘、B 盘）和一个硬盘驱动器（称为 C 盘），分别用来读写软磁盘和硬磁盘。

1. 软磁盘

软磁盘的主要部分是涂有铁磁氧化物表层的聚酯薄膜圆形盘片。盘片尺寸常用的有 5.25 英寸（通常所说的大盘）（1 英寸（in）＝2.54 厘米（cm），下同）和 3.5 英寸（通常所说的小盘），另外还有比较少见的 8 英寸软盘。微型计算机所用的 5.25 英寸软盘封装在一个方形封套中，见图 1—2 所示：



标牌：用来标明磁盘商标、制造厂和类型。
索引孔：作为磁盘读写起始位置的索引标记。
驱动孔：电机旋转磁盘用。
读写窗：磁头对磁盘进行读写处理。
写保护口：当用纸牌将该缺口贴住时，则不能将信息写入磁盘中。

图 1—2

软磁盘分为单面和双面两种，单面盘片只有一面可存贮信息，而双面盘片则两面均可存贮信息，目前所用的大部分为双面磁盘。双面磁盘又可分为高密度和倍密度（通常称为低密度）两种。低密度软盘标有“DS，DD”字样，“DS”是指双面，“DD ”是指倍密度或双密度。高密度软盘标有“DS，HD”字样，“HD”指高密度。另外高、低密度磁盘还可由标牌颜色来区分，例如：万胜（Maxell）磁盘用银白色来表示低密度盘，用金色来表示高密度盘。

5.25 英寸低密度软盘每面有 40 条磁道，用 0—39 来标记，最外圈为 0 磁道，最内圈为 39 磁道。每条磁道分为 9 个扇区，每个扇区容量为 512 字节，即 0.5K。显然低密度软盘的容量可用如图 1—3 的式子进行计算：

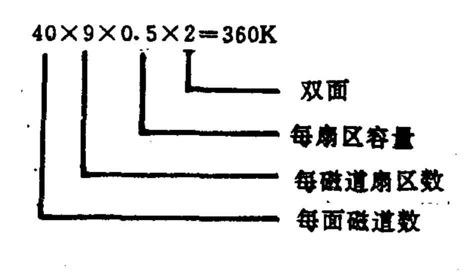


图 1—3

5.25英寸高密度软盘每面有80条磁道，用0—79来标记，最外圈为0磁道，最内圈为79磁道。每条磁道分为15个扇区，每个扇区容量也为512字节，即0.5 K。高密度软盘的容量可用下面式子进行计算：

$$80\times15\times0.5\times2=1200K=1.2M$$

3.5英寸磁盘封装在一个硬性的塑料封套内，且读写窗不直接暴露在外面，而是由金属片保护着，不易污染。写保护方式也与5.25英寸盘不同，它通过拨动一个小方块来设置可写或不可写，当小方块遮住小孔时，可读写磁盘；否则，不可写入信息。

3.5英寸低密度软盘每面有80条磁道，用0—79来标记，最外圈为0磁道，最内圈为79磁道。每条磁道分为9个扇区，每个扇区容量也为512字节，即0.5 K。低密度软盘的容量可用下面式子进行计算：

$$80\times9\times0.5\times2=720K$$

3.5英寸高密度软盘每面有80条磁道，用0—79来标记，最外圈为0磁道，最内圈为79磁道。每条磁道分为18个扇区，每个扇区容量也为512字节，即0.5 K。高密度软盘的容量可用下面式子进行计算：

$$80\times18\times0.5\times2=1440K=1.44\ M$$

软磁盘是存贮和交换信息的重要媒介，因而对软磁盘及其读写设备——磁盘驱动器要倍加爱护，使用时要小心。对于软盘驱动器使用时应注意：

(1)软盘驱动器的门栓是用塑料制成的，转动时如感觉阻力较大，千万不可用力去转，以免将门栓弄断。

(2)向驱动器中插入盘片时，可能碰到磁头。当插盘发觉有碰撞时，不要再用力，以免损坏磁头。

(3)不要对其进行空读，即无盘读写。

软盘驱动器在使用了一段时间以后要清洗磁头，以免出现读写错误或划坏盘片现象。清洗驱动器的方法有：

(1)使用专门的清洗盘，驱动器清洗盘的盘片是特制的，使用时将清洗液滴在盘片上，插入驱动器内，转动后，清洗盘就会将驱动器内灰尘和磁头上的污物吸附到盘上，每张清洗盘都有规定的使用次数；不要使用已达到规定次数的清洗盘。

(2)酒精擦洗法，对于不易清洗下来的污物或无专门的清洗盘，可用棉花棒沾上酒精或录音机磁头清洁液擦洗磁头，注意擦洗时用力要轻，不要碰坏磁头。

(3)吸尘器法，可用吸尘器的小功率档吸出驱动器内的灰尘。

(4)风扇法，可用风扇来吹出驱动器内的灰尘。

软磁盘是计算机用户使用量很大的存贮媒介物品，现在市场上的软磁盘种类较多，劣质磁盘也有不少，因此在购买时应注意挑选：一般地说，软磁盘盘片的外壳要整齐干净，商标要清晰。封套内壁的白色清洗层要有一定厚度(0.3mm左右)。用手指插入驱动孔转动盘片，从读写窗观察盘片表面，应该光洁平整，无霉点、污点和划痕。除了目测的方法外，还可用将磁盘放到计算机中进行格式化等方法进行检测。

软磁盘在日常使用中应注意：

(1)软磁盘应存放在机房内。

(2)不可用手触摸读写窗处暴露的盘片。

(3)软盘在不使用时应放在磁盘袋中，以免落入灰尘。

(4)软磁盘不可折叠、曝晒和靠近强磁场，如软磁盘要远离电视机、收音机等物品存放。

(5)在标签上写字时不可用硬笔。

(6)软盘的外封套不可打开。

(7)当外界与机房温差过大时，软磁盘拿入机房不可立即使用，应等其恢复到室温时再用。

2. **硬磁盘**

硬盘是容量比软盘大得多且速度比软盘快得多的存贮设备。目前微型计算机所配硬盘的大小一般在 30M 至 200M 之间。硬盘不同于软盘，它的读写磁头与盘片被密封在一个盒子内，由于被密封着，所以盘片不易受到污染。硬盘由多片涂着一薄层氧化铁的铝盘片组成，在硬盘中磁头并不直接接触盘片而是悬浮在盘片表面上，间隙约有 5 微米左右。这样磁头与盘片间的摩擦就比较小，可延长硬盘的使用寿命。

硬盘是计算机中的宝贵硬件资源，在使用中应注意对它的维护工作，保证其中数据的可靠和安全：

(1)避免频繁地开关电源，一般关机后至少要等待 30 秒以上才可开机。

(2)在搬动计算机时，应先运行计算机所提供的磁头复位命令——PARK。

(3)对硬盘进行分区、初始化等工作不要轻易去做。

(4)硬盘工作时，应保持工作台的稳定，避免震动。

三、显示器

显示器是人与计算机对话的窗口，它能及时地将计算机工作时产生的信息(运算结果或故障)显示在屏幕上，以便人们决定怎么办或得出什么样的结论。目前在计算机所用的高分辨显示器上可以欣赏到清晰优美、绚丽多彩的画面。

显示器上的图像是由许多基本的带颜色的点组成的，平时看报纸时，可以清楚地看出报纸上的摄影图像由十分清晰的黑白色组成，这些组成图像的基本点叫做象素。将显示器的屏幕看作一个坐标系，横向为 X 轴，纵向为 Y 轴。在图形方式下，X 轴所能显示的象素数乘上 Y 轴所能显示的象素数，就是该显示器的分辨率。分辨率和颜色种数是衡量一个显示器的主要标准，显而易见，分辨率越高，图像越清晰；颜色越多，图像越鲜艳。

最初的 PC－XT 机显示器大都为单色(黑白)或绿色显示器，少数为 CGA(彩色图形适配器)。CGA 的颜色较少，只有四种颜色，且分辨率较低。CGA 的最大分辨率为：640×200。

随后出现的 286 机，一般配有增强型图形适配器 EGA。EGA 的颜色最多为 16 种，而且分辨率也达到了 640×350。其显示能力已远超过 CGA 了，但其图像显示仍不太清晰。

目前流行的 VGA 显示器是一种高分辨率，色彩丰富的高级显示器，它的颜色最多可达 256 种，用它显示的图像已足够清晰和艳丽了。如果配上 TVGA 卡或 SVGA 卡，其分辨率可达到 1024×768。

另外,MCGA 也是一种分辨率高,颜色丰富的显示器。用于特殊目的,如 CAD(计算机辅助设计)、CAM(计算机辅助制造)上的显示器 SUPER-VGA 的分辨率可达 2048 ×1024 ×32768。

四、键盘

键盘是用户与计算机进行对话的媒介体。要操纵计算机首先必须掌握键盘输入技巧并且要爱护键盘。使用键盘时切忌猛烈敲击。

现在最常用的键盘有 101 个键,这些键分为四个区:打字键区、功能键区、数字键区(又称为小键盘)和光标控制键区。另外,还有三个状态指示灯。

打字键区包括:英文 26 个字母,数字 0—9 及其他符号。

功能键区包括:[F1]—[F12]。

数字键区包括:数字[0]—[9]、"+ - * / ."、[NumLock]和[Enter]。

光标控制键区包括:[Insert]、[Delete]、[Home]、[End]、[PageUp]、[PageDown]和四个箭头键。

下面简单介绍主要的一些键的作用:

1. [**Enter**]

又称为回车键,其作用在不同软件环境下定义不同。

2. [**Space**]

空格键,在光标处加一空格。

3. [**Backspace**]

退格键,按一次删除光标左侧一字符。

4. [**Caps Lock**]

大小字母开关,当指示灯区的"Caps Lock"灯亮时,则键入的字母为大写,否则小写。用该键可选择输入大小写字母。

5. [**Shift**]

换档键,当"Caps Lock"指示灯灭时,先按住[Shift]键再按字母键,则输入为大写,当"Caps Lock"灯亮时,先按住[Shift]键再按字母键输入为小写。另外,有的键上有两种符号,如逗号(,)键上方还有小于号(<),单独按该键,输入为",",若称按[Shift]同时按该键,则输入为"<"。

6. [Ctrl]与[Alt]

一般不单独使用,要与其他键组合使用,代表特定的功能。

7. [F1]—[F12]

其功能可由应用程序而定。

8. [→]、[←]、[↑]、[↓]键

移动光标。

9. [Insert]

插入、改写两种状态的开关,插入状态时,可在原先的内容中加入新的信息,改写则不同,新信息将原有内容覆盖。

10. [Delete]

删除当前光标处的字符。

11. [Num Lock]

小键盘上数字与方向控制功能的转换开关，当指示灯“Num Lock”亮时，小键盘上为数字键，否则，小键盘上的键与光标控制区的键功能相同。

12. [**Print Scrn**]

将屏幕的内容输出到打印机。

13. [**Pause**]

暂停标准输入输出设备的输入和输出。

在 **DOS** 状态下，常用功能键作用如下：

1. [**Ctrl**]+[**Alt**]+[**Del**]

系统复位。

2. [**Ctrl**]+[**C**]或[**Ctrl**]+[**Break**]

终止当前操作。

3. [**Ctrl**]+[**P**]或[**Ctrl**]+[**Print Scrn**]

把标准输出同时送打印机和屏幕。

4. [**Ctrl**]+[**S**]或[**Ctrl**]+[**Num Lock**]

暂停标准输出设备的输出。

5. [**Shift**]+[**Print Scrn**]

屏幕内容复制到打印机。

6. [**Enter**]

结束命令行。

7. [**Esc**]

取消当前命令行。

8. [**F1**]

复制前一命令行中的一个字符。

9. [**F2**]

复制前一命令行直到指定字符。

10. [**F3**]

复制前一命令行。

11. [**F4**]

删除前一命令行直到指定字符。

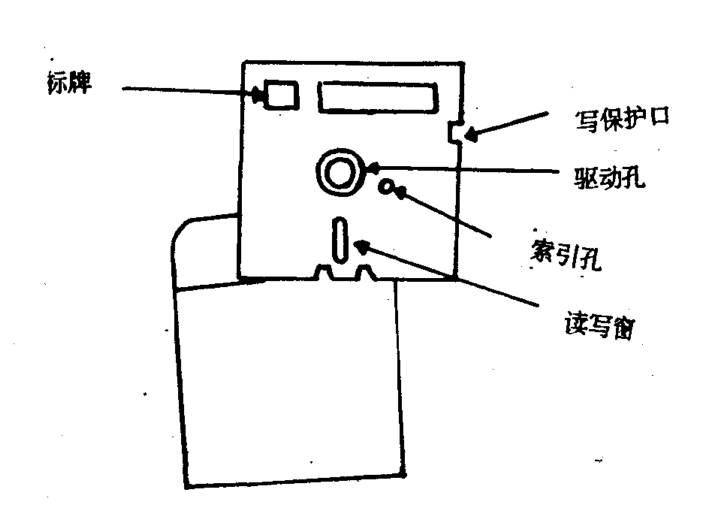
用户为了更灵活地操作计算机，可根据自己的习惯用键盘底座的可调节支架调整键盘的高度。

二、外部存贮器——磁盘

外存贮器指软磁盘、硬磁盘、磁带等容量大，但读写速度较慢的外部存贮设备。现在的微型计算机一般配有两个软盘驱动器（分别称为 A 盘、B 盘）和一个硬盘驱动器（称为 C 盘），分别用来读写软磁盘和硬磁盘。

1. 软磁盘

软磁盘的主要部分是涂有铁磁氧化物表层的聚酯薄膜圆形盘片。盘片尺寸常用的有 5.25 英寸（通常所说的大盘）（1 英寸（in）＝2.54 厘米（cm），下同）和 3.5 英寸（通常所说的小盘），另外还有比较少见的 8 英寸软盘。微型计算机所用的 5.25 英寸软盘封装在一个方形封套中，见图 1－2 所示：



标牌：用来标明磁盘商标、制造厂和类型。
索引孔：作为磁盘读写起始位置的索引标记。
驱动孔：电机旋转磁盘用。
读写窗：磁头对磁盘进行读写处理。
写保护口：当用纸牌将该缺口贴住时，则不能将信息写入磁盘中。

图 1－2

软磁盘分为单面和双面两种，单面盘片只有一面可存贮信息，而双面盘片则两面均可存贮信息，目前所用的大部分为双面磁盘。双面磁盘又可分为高密度和倍密度（通常称为低密度）两种。低密度软盘标有“DS，DD”字样，“DS”是指双面，“DD ”是指倍密度或双密度。高密度软盘标有“DS，HD”字样，“HD”指高密度。另外高、低密度磁盘还可由标牌颜色来区分，例如：万胜（Maxell）磁盘用银白色来表示低密度盘，用金色来表示高密度盘。

5.25 英寸低密度软盘每面有 40 条磁道，用 0—39 来标记，最外圈为 0 磁道，最内圈为 39 磁道。每条磁道分为 9 个扇区，每个扇区容量为 512 字节，即 0.5K。显然低密度软盘的容量可用如图 1—3 的式子进行计算：

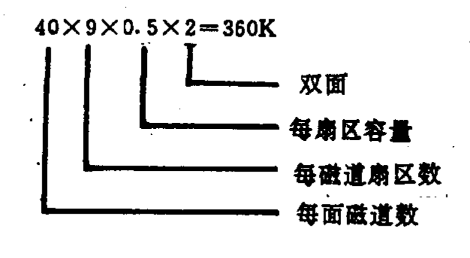


图 1－3

停电时，它不需要切换供电方式，因而它的输出是不间断的。

(2)离线式 UPS 不总是在工作，当供电电网有电时，它是不工作的，直接利用电网给计算机供电，只有供电电网不正常时，它才将输出切换为内部电池，这样就会产生几毫秒的间断时间，但一般电子设备不会觉察到这么短暂的供电间断。

在线式 UPS 的价格较贵，一般计算机用户购买离线式 UPS 就可以了。

四、清洁度与防震

灰尘对键盘、磁盘、打印机有较大影响。磁盘盘片表面的灰尘会引起磁头磨损，甚至损坏盘片。目前所用键盘大多为触点式，灰尘会影响触点间的良好接触，造成键盘错误。另外，灰尘还会造成打印机的打印头断针或不能打印。因此，机房内应注意保持清洁，禁止吸烟。

现在很多计算机工作台均带有抽屉或工具柜，大大方便了使用者，但是，许多人忽视了拉动抽屉、开关柜门所引起的震动，这些震动也许你不以为然，但它正悄悄地充当着“杀手”。小小的震动会给硬盘带来致命的伤害，使其中数据损坏，甚至整个硬盘报废。因此，计算机工作台要放置稳定，计算机工作时，尽量不要去拉抽屉、开柜门。

第三节　有关命令

一开始我们提到了程序，到底什么是程序呢？先举个例子：计算机中如何得出 1+2=3？我们可以用几个简单的式子来表示：

X=1；Y=2；Z=X+Y；终止。

它们的含义是：将数值 1 送入计算机中叫做 X 的地方；将数值 2 送入计算机中叫做 Y 的地方；然后把 X、Y 两个地方的内容相加，结果送入计算机中叫做 Z 的地方；最后终止操作。

从上面的例子可以看出，即便象“1+2=3”这样简单的式子，用计算机计算也得事先安排一个顺序，明确地告诉计算机每一步干什么、从哪里取数、作什么运算、结果送到哪里等等操作，用计算机理解的形式写到计算机中保存起来，我们以后只要运行它，就可以得到所想要的结果了。

上述顺序就叫做程序，编排这个程序的过程称为编程序，又叫程序设计。程序中命令计算机做什么、怎么做的每一步，称为计算机的指令。

人们操作计算机就是利用键盘等输入设备，输入计算机所能理解、执行的指令，从而控制计算机为自己服务。有了一台计算机，如果不懂它的使用指令，将束手无策。因此，在了解了一定的计算机硬件知识后，就要掌握一些常用的指令，以便让计算机“乖乖”地听自己的指挥。

目前，计算机普遍使用的操作系统叫做 DOS，意思为磁盘操作系统(Disk Operation System)。它是指挥计算机，进行存、取、运算等一系列工作的一组程序，提供用户一个简

便明了的使用环境。DOS 是连接用户和计算机的桥梁，用户通过 DOS 来操作计算机。

一、文件和文件系统

用户所编写的程序都以文件的形式存贮在计算机磁盘中，每个文件就是一个程序或一批数据，或者说是信息的集合。在电脑中，每个文件必须有一个自己的名字，以便计算机在存取时识别。计算机文件按性质可简单地分为两大类：

1. 系统文件

有关 DOS 及其它系统程序的信息所组成的文件，这类文件一般不要修改。

2. 用户文件

用户自己编写或建立的程序或数据。

既然有了文件，计算机就必须对所有的文件进行管理，包括进行建立新文件、删除、修改、读写等工作。计算机中这样一套管理系统叫做文件系统。文件系统为用户提供了一种简便的、统一的存取和管理信息的方法，用户通过文件系统去管理使用各种存贮设备上的信息。只要用户给出文件的名字，就可以用有关的命令对该文件进行一系列的操作，其中具体的复杂事务由文件系统自动处理，实现了“按名存取”。另外，文件系统还为用户提供了文件的保密安全措施。

文件系统是“按名存取”的，它规定了对文件取名的规则：文件名字由两个部分组成——文件名和扩展名。其中文件名部分由 1 至 8 个字符构成，扩展名由 1 至 3 个字符构成。这里所说有字符是指英文字母 A～Z，数字 0～9，专用字符（$、#、&、!、%、(、)、－、{、}、—）。扩展名部分不是必需的，可有可无。实际上，当在计算机中引用一个文件时，仅有文件名是不够的，还要在文件名前面加上盘符。计算机所配的软盘驱动器和硬盘均有固定的盘符，软盘的盘符为：“A：”和“B：”；硬盘的盘符为“C：”，若有两个以上硬盘，则盘符依次为：“D：”、“E：”等。例如要读出硬盘 C 上名字为 DATA. TXT 的文件，则需用这样的形式：C：DATA. TXT。若当前盘正好是 C 盘，那么“C：”则不需要了。

为了便于识别文件，约定一些常用的扩展名来表示确定的文件类型：

1. COM

可执行的二进制代码文件。

2. EXE

可执行的浮动代码文件。

3. BAT

可执行的批处理文件。

4. BAK

后备文件。

5. SYS

系统文件。

6. TXT

文本文件。

二、目录与路径

计算机对磁盘文件的管理采用目录结构，无论硬盘、软盘均有目录区。由于软磁盘的容量不大，一级目录就足够了，而硬盘的容量要比软盘大得多，一般采用多级目录。怎样说明磁盘的目录结构呢？我们先看一个例子，某工厂的结构如图 1—4 所示：

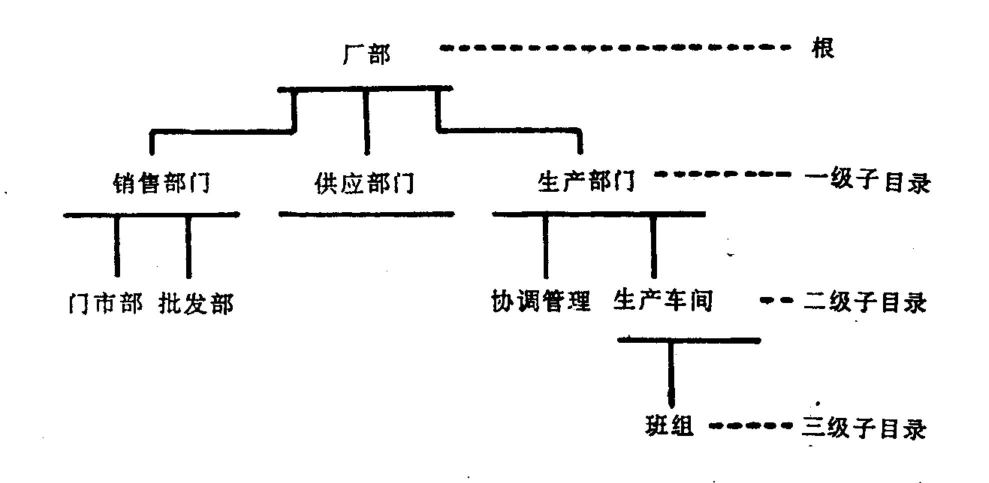


图 1—4

这就象一棵倒长的树，厂部为根，其余为叶子。磁盘目录也分为两类：一类是相当于树根的根目录，另一类是相当于叶子的子目录。根目录直接包含的子目录叫做一级子目录，如图 1—4 中的销售、供应、生产部门；一级子目录所包含的子目录叫做二级子目录，如门市部、批发部等等；其他依次类推。计算机磁盘在初始化的时候就建立了根目录，子目录由操作者自己建立，子目录的取名规则和文件取名规则相同。

路径是指从根目录或当前目录开始由各级有关子目录和文件名构成的一串字符。路径中若包含一个以上目录名，各目录名之间用“\”分隔，文件名与目录名之间也要用“\”分隔。

让我们建立一个如图 1—5 所示的磁盘目录：

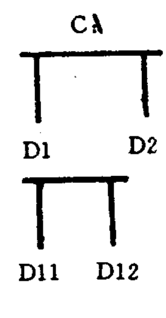


图 1—5

先看看关于路径的例子，我们假设在二级子目录 D11 中包含一个名为 BASICA.COM 的文件。在下列情况中，存取该文件的路径不同：

(1)当前目录为根目录，则指向该文件和路径为：

“C:D1\D11\BASICA.COM”；

(2)当前目录为子目录 D2，则指向该文件和路径为：

“C:\D1\D11\BASICA.COM”；

(3)当前目录为子目录 D1，则指向该文件和路径为：

“C:D11\BASICA.COM”；

下面介绍几个与文件目录操作有关的命令：

1. DIR

列出当前目录下的文件和子目录。执行这个命令可显示磁盘上剩余空间的大小、所有文件的大小及其写入日期和时间、下一级子目录名。在子目录名后有“<DIR>”字样，表明该名字是子目录名，而不是文件名。

我们现在根目录下执行 DIR 命令，格式如下(C:>为系统提示部分，若当前盘为 A 盘，则提示符为 A:>)：

C:>DIR

结果为：

Volume in drive of C has no label

Directory of C:\

COMMAND.COM	25308	2—02—88	12:00a
AUTOEXEC.BAT	51	6—15—93	8:15p
D1	<DIR>	6—16—93	2:07p
D2	<DIR>	6—16—93	2:51p
CONFIG.SYS	47	6—15—93	8:20a

5 File(s) 12130122 bytes free.

其中，D1、D2 为子目录，余下的为文件。

如果要看子目录 D1 的内容，可用如下格式：

C:>DIR D1

结果为：

Volume in drive of C has no label

Directory of C:\D1

.	<DIR>	6—16—93	2:07p
..	<DIR>	6—16—93	2:07p
MYFILE.TXT	779	6—17—93	4:18p

3 File(s) 12130122 bytes free

其中，“.”“..”为特殊项目，表示该目录为子目录而非根目录。

另外，DOS 还规定了两个替代符“?”和“*”。“?”代替所在处的任一字符；“*”代替从所在位置开始到下一间隔符(.或空格)之间的一串字符。请看下面的例子：

(1)显示以字母“C”开头的所有文件：

C:>DIR c*.*

(2)显示以所有扩展名为.BAT 的文件：

C:>DIR *.BAT

(3)显示以字母“C”开头、扩展名为.COM的文件：

C:>DIR C*.COM

(4)显示前7个字母为“AUTOEXE”的文件：

C:>DIR AUTOEXE?.*

2. MD

建立子目录。执行这个命令可在当前目录下建立一个子目录，例如在根目录下建立名为D3的子目录，输入下面的命令：

C:>MD D3

3. RD

删除子目录。只有子目录为空时，方可删除它。用DIR命令显示该子目录，若只含有“.”和“..”两项，无其他文件、目录，可用RD命令删除，否则，DOS会提示该目录不能删除。删除D3子目录可用下面命令：

C:>RD D3

注意：不可删除当前目录，如果你的当前处在D3中，则不能用RD命令删除该子目录，只有进入其他目录(即改变当前目录)后，方可删除它。另外，根目录不可删除。

三、批处理文件

DOS每次只能执行一条命令，但有时候需要连续执行几条命令或需要重复执行若干条命令或有选择地执行不同的命令。为了满足这些需要，DOS提供了一种特殊的文件——批处理文件，简称批文件。批文件是一个包含若干条命令的文件。所有的批文件必须具有扩展名.BAT。将要执行的命令逐条写在批文件中，然后执行这个批文件，就会连续地执行其中所包含的全部命令。批文件还可以带参数执行。

建立批文件可直接用COPY命令或其他字处理软件。用COPY命令建立批文件最简便快捷。例如建立一个名为AAA.BAT的批处理文件，键入下面命令：

C:>COPY CON AAA.BAT

然后用键盘将要执行的所有命令输入其中，每输入一条命令，按一次回车键。输入完成后，按下功能键[F6]或[Ctrl]+[Z]组合键。系统将显示：“1 File(s) Copied”，表示已建立了一个文件。若在输入过程中发生错误，按[Ctrl]+[Break]组合键，中止当前操作，计算机不建立任何文件。

建立了一个批文件之后，直接键入它的名字如AAA即可运行，不必键入扩展名。

在批文件只能在最后一行写入另一个批文件的名字，也就是说批文件只能在最后一行转入另一个批文件。

当一个批文件正在执行时，若想终止其运行，按[Ctrl]+[Break]键，屏幕显示：

Terminate batch job (Y/N)?

此时打入[Y]键，就终止当前批文件的执行；若打入[N]键，则继续执行当前批文件。

下面介绍一个特殊的批文件AUTOEXEC.BAT。在计算机启动时，其中的控制程序自动在C盘根目录下查找名为AUTOEXEC.BAT的批文件，如果磁盘上有该文件，系

统总是自动地执行这个批文件。利用这一点，我们可把开机后所要装入的程序或要执行的命令写入其中，每次启动，计算机会自动做你所要求的工作。

四、系统配置文件

磁盘根目录下一般有一个名为“CONFIG. SYS”的文件，它叫做系统配置文件。计算机启动时，DOS 搜索 CONFIG. SYS 文件，若有，则按其中指定的值来配置系统。

可用 COPY CON CONFIG. SYS 命令来建立该文件。

CONFIG. SYS 中包含下面命令：

1. BREAK＝ON **或** OFF

若设置为 ON，则 DOS 在任何时候都将检查是否有断开申请(Ctrl＋Break 组合键)；若设置为 OFF，则 DOS 仅在指定情况下对 Ctrl＋Break 进行检查。默认值为 OFF。

2. BUFFERS＝X(**设置缓冲区的大小**)

缓冲区是内存中的一块，用来暂时存放要使用的数据，缓冲区越大，则在内存中存放的数据越多。但缓冲区越大，可利用的内存越小，会使某些程序变慢甚至不能运行。如果不设置则为 2。

3. DEVICE＝ *. SYS(**装入设备驱动程序**)

有的软件要求指定的设备驱动程序，如 ANSI. SYS，则可用：DEVICE＝ANSI. SYS 来装入它。ANSI. SYS 文件必须在根目录下，若该文件在子目录 DOS 中，则用 DEVICE＝C:\ DOS\ANSI. SYS 来指定。

另一个驱动程序：VDISK. SYS，它用来设置虚拟磁盘。所谓虚拟磁盘是指用计算机内存的一部分来模拟一张磁盘，它存取速度很快，但关机后，其中的信息全部丢失。所以，虚拟磁盘主要是起暂存作用，其中要保留的信息需在关机前拷贝到硬盘或软盘里。下面看一个设备虚拟磁盘的例子：

DEVICE＝VDISK. SYS 180 512 64/E

若 VDISK. SYS 文件不在根目录下，则要加上其所在子目录的路径；值 180 是所设置虚拟盘的大小，以 K 为单位；512 是扇区的长度，可选 512、256 和 128 三个值中的一个，如果在虚拟盘保存较小的文件，则可用较小的扇区长度值，以免浪费空间；64 是目录项数，可选在 2——512 之间；/E 参数，仅在计算机内存大于 1M 时，才有用，它指示计算机用高内存区作虚拟磁盘。

虚拟磁盘的盘符紧接着实际存在的磁盘代号之后，若有 A、B、C 三个磁盘则虚拟磁盘的盘符为 D:。在 CONFIG. SYS 中可用多个 DEVICE＝VDISK. SYS 的形式设置一个以上的虚拟磁盘。

4. FILES＝X

说明可同时打开的文件数目，其值为 8—255 之间。

五、常用 DOS 命令

1. FORMAT——**格式化**

把指定磁盘初始化，使它具有 DOS 可用的记录格式：找出盘的坏磁道，并且对目录、

文件分配表和系统引导程序进行初始化，为使用这个磁盘做好准备工作。对于新的软盘需进行格式化，而硬盘的盘区改变时，也要对它进行格式化。

C:>FORMAT [盘符] [/S] [/V] [/4]

/S 参数表示在格式化完成以后，将当前盘中的系统复制到新盘中，使其成为启动盘。

/V 参数表示在格式化之后，由操作者赋予一个卷标号。卷标号由 1—11 个字符组成，字符的要求同文件名。

/4 参数用于在高密驱动器中格式化一张低密度软盘。

2. COPY——**复制文件**

该命令把一个或多个文件复制到同一个磁盘或另一个磁盘上。在同一磁盘上复制一个文件，必须指定不同的文件名。

C:>COPY 源文件名 目标文件名

在此命令中可使用替代符"?"和"*"来复制多个文件。

3. DISKCOPY——**整盘复制**

把指定的第一张磁盘上的内容全部复制到目标盘中，作为副本，以防源盘损坏。

C:>DISKCOPY 源盘符 目标盘符

源盘符与目标盘符可以相同也可以不同。如果相同，则利用单个驱动器复制两张磁盘。不写盘符则在当前驱动器上进行单驱动器操作。对于单驱动器操作，当一次不能全部读出原始盘中内容时，系统将提示你换入目标盘，如此重复，直到复制完成。

4. Del——**删除文件**

此命令将当前或指定盘中的一个或多个文件删除。

C:>Del 文件名

可使用替代符"?"和"*"来删除多个文件。一般情况下，计算机在删除过程中，不给出任何提示。当要删除某个盘上所有文件时，如:C:>Del A:*.*，系统会提示你：

Are you sure (Y/N)?

按[Y]键，然后再按回车键，则执行该删除命令；否则，按[N]键。

5. REN——**文件换名**

用新的文件名替代原文件名。

C:>REN 旧文件名 新文件名

6. TYPE——**显示文件内容**

把指定的 ASCII 码文件的内容显示在屏幕上。

C:>TYPE 文件名

注意：文件名不可带有替代符。

7. CHKDSK——**检查磁盘、内存状态**

用于磁盘和内存空间的检查。

C:>CHKDSK [盘符]

该命令指出盘或当前盘上以及内存中占有多少空间，还剩余空间。如：

```
32544768      bytes total disk space ————————— (1)
552960        bytes in 2 hidden files ————————— (2)
```

307200　　bytes in 13 dirctories ————————————(3)

19193856　　bytes in 376 user files ——————————(4)

13264896　　bytes available on disk ——————————(5)

653312　　bytes total memory ————————————(6)

417440　　bytes free ——————————————————(7)

各项数字含义：

(1)——磁盘总空间；

(2)——系统秘密文件占用空间及文件个数；

(3)——目录区所占空间及目录个数；

(4)——用户文件占用空间及文件个数；

(5)——剩余空间；

(6)——内存总量；

(7)——剩余内存空间。

8. BACKUP——将文件备份到软盘上

在硬盘上有的文件大于一张软盘的容量，用 COPY 命令无法备份，此命令将帮你解决这个问题。

C:>BACKUP 硬盘文件路径名 软盘符 [/S]

/S 参数表示复制包括子目录在内的所有文件。

用下面的命令备份，C 盘中所有文件到 A 盘。

C:>BACKUP C:*.* A:

屏幕提示：

Insert backup diskette 01 in drive A:

Warning! Diskette files will be erased

Striken any key when ready

把空盘或其中内容不要保留的盘插入 A 驱动器，并按一键，计算机即开始进行备份。一张软盘满后，计算机会提示你放入第二张磁盘。

9. RESTORE——将软盘上用 BACKUP 命令备份的文件恢复到硬盘上

C:>RESTORE 软盘符 硬盘文件路径名 [/S]

参数/S 表示恢复包括子目录在内的所有文件

系统将提示你插入第 01、02……号盘，每插入一张盘，按任一键。

第二章 计算机游戏基本知识

第一节 计算机游戏的特点

随着社会现代化的不断发展以及计算机的日益普及，数量繁多的计算机游戏节目不仅将电脑屏幕装扮得绚丽多彩、生动有趣，让无数计算机游戏爱好者品尝到了枝繁叶茂的计算机文化之树结出的娱乐鲜果；同时，由于人们在玩游戏时手、眼、大脑并用，对增强其想象力、创造力和应变能力有很大益处，使经常玩游戏的人具有敏锐的思维、迅速的判断和很好的协调能力。因此，随着计算机技术的进步，计算机游戏正由单纯的娱乐功能，逐渐地发展成为一门文化意蕴较为丰富的新兴艺术。1993 年 6 月，中央电视台在综合性节目——《东方时空》中率先推出电子游戏对抗赛，中央人民广播电台的播音员贾际和“便衣警察”胡亚捷等人参加了比赛，通过传播媒介向全国播放了比赛。这标志着计算机游戏在我国正登上大雅之堂并被广大群众所喜爱和接受，逐渐成为人们喜闻乐道的一种崭新的娱乐方式。

同其他门类的文化艺术一样，计算机游戏节目也有着其鲜明的特点。下面我们将介绍游戏节目的一些基本知识，掌握这些知识对于玩好游戏是很有益处的。

游戏节目分为单人玩、双人玩和多人玩的。游戏节目的设计一般都考虑到了趣味性、知识性、竞争性和难度系数。一个好的游戏节目往往是引人入胜的，其中充满了竞争的场面，有一定的难度，但并没有难到游戏无法通过的程度。此外，游戏节目还具有一定的知识性。在游戏节目的各种特性中，竞争性是其最主要的特点，因此玩游戏也常常称为“攻关”。如描绘战争的游戏，就是游戏者与游戏中的敌人对“杀”，在游戏竞赛中就是游戏者与游戏中的其他参与者竞争。一些棋牌类的游戏更是如此。当然，不具备竞争性的游戏节目也是有的。除此之外，所有的游戏节目几乎都具备以下两种特性：有限性和轮次。

1. 有限性

有限性可分为生命有限性、时间限制和其他限制三大类。

1）生命有限性

生命有限性指的是游戏者能玩游戏节目的次数。一般是三次。游戏者在操纵某一游戏时，被操纵的对象——人物、飞行物、车辆等实质上就是游戏者扮演的游戏中的一个角色。限制游戏者玩游戏的次数也就是提高了游戏的紧张程度与竞争性，使得游戏者不得不认真考虑利用有限的几次机会玩过整个游戏。这就给游戏者一种压力，也使游戏者在玩游

戏时的兴趣越来越大，不至于过早地厌倦一个游戏。

生命次数的有限性也有多种形式：

固定的生命次数。这种游戏对游戏者所玩的次数固定三次或五次，用完游戏即结束。

可增加生命次数。可增加生命次数的游戏节目又可分为三种。一种是在游戏中吃到某种“宝物”可增加生命；一种是当积分到一定数量时可增加一次生命；还有一种是每过一关就增加一次生命。但尽管可以增加生命次数，但还是有限的，只是对生命次数的限制在一定条件下稍为灵活一点。

由于生命次数的限制，往往使游戏者玩不到游戏的后面部分，当然是令人扫兴的事，所以游戏节目的设计者在这一点上做了一些变通。一是设计一个密码，输入密码后可使生命次数增加；二是设计了“接关”功能，当游戏者在某处失败，游戏结束后，可以从上一次失败的地方继续开始游戏，这样连续下去就可以玩完整个游戏；三是设计了选关功能，当游戏分为很多关时，可以选其中的某一关开始游戏。有了这一些功能，游戏者就能比较方便地玩过整个游戏了。

2)时间限制

时间限制是指游戏者在规定的时间内必须通过游戏的某个过程或完成某项任务，否则就算失败。在一些棋牌类的游戏中，限制游戏者的思考时间。时间限制的游戏节目比较严格，毫无变通的余地，但游戏者想思考时可以按一下暂停键使游戏暂停，待考虑好了后再按开始键继续游戏。

3)其他限制

各种游戏节目中由于游戏对象不同其限制也有些不同。如燃料的限制；生命力限制；武器限制等，游戏节目的不同，其限制也不同，读者可以根据以上所述的内容自己体会、摸索。

4)综合性限制

有的游戏节目对游戏者不单只是一种限制，而是同时有几种限制，限制越多，游戏节目也就越难。

有了各种限制，提高了玩游戏的难度，才使游戏者越玩越有兴趣。

2. 轮次

轮次也叫关或版，一个游戏有几轮也叫一个游戏有几关，有几版。一个游戏一般都有若干个轮次，轮次越高，难度也就越大，所以把从低轮次进入高轮次的过程叫做攻关。每攻过一关，就会显示出游戏者的成绩，所剩余生命次数等情况，然后进入下一关。每攻过一关，表示游戏告一段落。如“重金属坦克”，每完成一项任务，屏幕上就会显示出游戏者消灭各种坦克多少辆，累计积分多少等情况。有的游戏节目是一关接一关，在打过一关进入下一关时，游戏并不停下来显示各种数据，而是接着进行，各种数据在屏幕的某一位置显示，如“决战中国海”，在屏幕右端显示总成绩，所余生命次数等。有的在关与关之间甚至连画面都是连续的，只是在画面上显示有关数据。

一般说来，每一关的场景(画面)都会有所变化，使游戏者觉得进入了一个新的环境。这种变化有的完全不同；有的只是部分变化，其基本场景不变；也有的完全不变，第一关与第二关以及后面的各关都相同，这种游戏很容易使人厌倦。

有的游戏在每一关的最后总是安排一个很强大的敌人，打垮了这个强敌后才可以进入下一关。这个强大的敌人通常被称之为“魔头”。

在一些记分的节目中，当游戏者打过一定的关数后会出现一个“奖励关”，让游戏者在没有任何敌人攻击的和平环境中尽情采摘果实或消灭敌人。不过这些“奖励关”一般都有时间限制，游戏者要在规定时间内，尽量拿高分。

有轮次的游戏节目的轮次数大多是有限的，打完关数后，有限的又回到第一关重新开始，如“野狼行动”等。有的有限轮次是无限的，只要游戏者愿意就可以永远玩下去，如“四人麻将”等。

一般说来，玩游戏时应按游戏轮次的顺序依次进行，但由于游戏的各种限制，有时按顺序要玩完整个游戏很不容易，每次玩游戏总是在前几轮中徘徊，使游戏者很恼火。根据这种情况，有的游戏节目设计了选关功能，这也是前面提到了的。可以从游戏的中间玩起来。有的游戏可以直接选关，有的则要输入一个密码，把选关的功能调出来后才能进行选关。

3. 主体的运动方式

游戏者参与游戏的方式大都是通过控制键操纵游戏的人或物体在游戏节目的背景画面中运动。被操纵的对象可以作多向运动，但受游戏内容的限制，其运动也受到限制。被操纵对象的运动方式分为两类：平面运动与三维运动（立体运动）。

平面运动也分为几种：

1）全方向运动

全方向是指上、下、左、右、上左、上右、下左、下右八个方向。

2）五个方向运动

这五个方向是上、左、右、上左、上右。

3）四个方向运动

这四个方向是上、下、左、右。

4）两个方向运动

这两个方向是指上、下运动或是左、右运动。

玩游戏之前，首先就要了解被控制对象的运动情况，各个方向都试试，以便更好地进行游戏。

三维运动也叫立体运动。被操纵的对象除了上、下、左、右等多方向平面运动之外，还可以向屏幕的纵深运动。三维运动十分逼真，看上去一切都是立体的，给人一种身临其境的感受。

除了具备一般游戏节目的共性外，由于计算机与一般的电子游戏机不同：它不必借助电视机屏幕的显示来进行游戏，而可以单独运行，其存储容量、运行速度、控制键数是电子游戏机的十几倍、几十倍甚至上百倍，所以计算机游戏节目在故事情节的编排、游戏画面的质量、音乐与视觉节奏的对位表达以及难度技巧的体现等方面相对电子游戏机上的游戏节目有着无可比拟的优点。

例如：电子游戏机（大型的街机除外）上的游戏色彩单调，至多有几十种颜色；分辨率低，至多达到 EGA 的水平；控制方式简单，只有一个启动键、选择键、方向键和两个攻击

键;速度慢,时钟频率为 21MHz;游戏节目更换成本高,电子游戏机的节目往往玩过以后,只有再买新的节目,而不能在原卡上重新录入新节目,可移植性差;此外,其节目在难度技巧上、音乐与视觉节奏的对位表达上也有不尽人意的地方。而计算机游戏的颜色有 256 种之多,最近已可达 32768 种颜色;分辨率可达到 VGA 的水平;控制方式往往用到键盘上的几十个单键和组合键;运行速度可达 60MHz;容量大,除了 640kB～8MB 的内存外,还有容量由 1MB～几 GB 的外存储器,最多可相当于合卡的几万倍;游戏节目可以在用完以后,可以重新拷入软磁盘中;同时,计算机游戏讲究难度、技巧,音乐逼真与视觉的表达一致。而大型街机对游戏的表达能力虽然与计算机相当,但它有一个致命的弱点即游戏节目固定地做在存储芯片中,更换起来很不方便。

计算机不仅可以给用户带来电子游戏机的趣味,还可以给用户带来智慧、知识和财富,在当前一台计算机只相当于一台进口录放机的消费水准,计算机正在悄悄取代电子游戏机进入千家万户,广大游戏爱好者也正在渐渐迷恋上计算机游戏节目。

第二节　计算机游戏节目的分类

现在市场上供应的游戏节目多种多样,令人眼花缭乱。显然,游戏者不可能购买很多的游戏节目卡,把各种游戏都玩遍,那么,在数量众多的游戏节目中选择哪些玩更好呢?如果将各种游戏节目进行一下分类,就会很清楚了。

游戏节目尽管很多,但很多的游戏节目是同一类型的,玩了其中一个或几个有代表性的节目就差不多了,了解这点,对选购游戏节目卡很有帮助。

计算机游戏节目类型的划分也有一个变化、发展的过程,它是对不断发展的游戏软件的一种理论上的界定。起先的游戏是计算机设计人员在工作中为了消遣而编制出来的,大部分是一些起换脑筋作用的简单的博弈类游戏,如下棋、打扑克、走迷宫等,同时作为计算机软件的附属商品,为了迎合初期游戏爱好者的口味,计算机设计人员设计了许多激烈刺激型的动作类和战争类游戏,一时间,计算机上似乎充满了血腥和凶杀。随着计算机的普及和计算机用户对上述刺激类游戏的厌倦,要求计算机游戏不仅能起到娱乐和消遣的作用,而且应该能真正有思考益智的功能,因此软件设计人员又陆续推出了如角色探险类和模拟决策类的益智游戏,并获得了巨大的经济效益和社会效益,进一步促进了计算机游戏的普及。游戏设计者在角色探险类的游戏中殚精竭虑地为游戏爱好者设计了一道道惊险曲折的难关,以满足游戏爱好者的冒险感和激发游戏兴趣。以操作者为主角的情节,惊险刺激的画面,恐怖漂渺的音乐,使操作者投入地走进设计者编制好的童话中;而融合了丰富历史文化和现代社会内涵的模拟决策类游戏,操作者为了更好地进行游戏,积极深入地查阅有关方面的历史资料,更深刻地了解有关的历史文化;同时通过玩诸如大富翁、竞选市长等现代的决策类游戏,也使得操作者在屏幕前领略到成功的喜悦和失败的沮丧,用现代社会的无情竞争法则来磨练自己。

经历了上述发展过程,现在计算机游戏已基本形成了由动作、战争、模拟决策、角色探

险、体育、拼图、博弈、其他类等八大类型所构成的框架结构。计算机游戏的分类对其理论研究、品评鉴赏、题材开发、出版发行等方面都有十分重要的意义。现分别介绍如下：

1. **动作类**

由于受电影、电视、小说等的影响，武打也成为编制游戏节目的素材。操纵一个或几个人同游戏中的各类武林高手打斗，引人入胜、趣味无穷。武术动作是变化多样的。而在游戏节目中却不能表现得那么逼真。无论是游戏者操纵的“英雄”，还是游戏中的武林高手，都只能有几个有限的动作。尽管如此，这些并不影响武打游戏节目的趣味性。目前流行的受人喜爱的游戏节目中，有很多就是武打类的游戏节目，如“双截龙”，“战斧”，“快打至尊”等。在玩这类游戏中，游戏者首先必须使自己操纵的“英雄”武艺高超，要想使“英雄”具有高超的武功，就必须“练功”，这里所说的“练功”是指游戏者必须熟练地掌握操纵“英雄”的技巧。“练功”的方法一是在实战中提高，还有一种可以先练后战，如“战斧”中，在专门的练功场练习攻防技术，把几招“功夫”都练熟了，然后再继续游戏。当然，在什么时间距敌人多远用什么样的拳法有力地攻击敌人，只有在实战中才能逐步模索和提高。

2. **战争类**

战争是人类社会现象之一，较多地被用来作为编制游戏节目的素材。在这类游戏节目中，游戏者所操纵的人物往往就是一个“英雄”，孤身雄胆，深入敌阵，消灭敌人，完成某项任务，有的甚至是以人们广为熟知的电影剧本或真实故事为素材设计游戏节目，如“兰博”、“狼”等。战斗类的游戏节目一般以枪战为主，但随着科学的发展，战争艺术的提高，“不接触”战争的观念反映到游戏中来，出现了如“坦克大战”、“F117 隐形战斗机”等优秀游戏节目。战斗类的游戏节目往往都战斗激烈，情节紧张，敌人层出不穷。而被操纵的“英雄”或武器，则是英勇无比，斩将夺关，所向披靡。所以这类游戏节目很受男人们的喜爱。这类游戏还有一个特点就是难度较大，场景变化多，一般有若干轮次。特别有的节目还附有很强的故事情节，更加引人入胜。

3. **模拟决策类**

模拟决策类的游戏节目是一种益智游戏，它的风格与动作类和战争类游戏的有较大的区别，它也是为了在被战争类与动作类占多数的游戏市场中杀出一条血路而被推出的。模拟决策类的游戏节目以现代社会或古代文化为背景，将游戏者置身于一个复杂、动乱、充满竞争的环境中，让游戏者面对严酷的现实，在艰辛的条件下，通过自己的努力，继续生存下去，并进一步成为领袖人物。这类游戏并不强调血腥暴力和细节渲染，而是将个人的人格融入大环境中，强调适者生存，游戏者往往在玩的过程中，联系现实社会的严酷和激烈竞争，深深地投入游戏中去，努力进取，不断向上，力求成为强者和胜者。由于与社会现象结合起来，并且在玩游戏中通过对复杂环境的判断，决定自己决策，对提高游戏者的敏锐和果断素质有一定作用，所以模拟决策类的游戏节目越来越受到游戏者的欢迎。这类游戏节目的代表作有“三国演义”、“大富豪”、“竞选市长”等。

4. **角色探险类**

角色探险类的游戏节目突出了一个特性——冒险，它针对现代社会青年喜爱冒险的心理，设计了一道道艰难险阻，游戏者操纵的游戏主角只有克服这些困难，才能到达成功的彼岸。游戏节目中设置的障碍是多种多样的，有主动型、被动型、隐蔽型、突发型等。主

动型的障碍一般可以发起攻击，如游戏者不避开，就可能被吃掉；被动型的障碍一般固定在某一位置上，并不主动发起攻击，但在其范围之内有杀伤力，游戏者主要记住该位置即可避免；隐蔽型的障碍物在游戏者毫无防备的情况下突然出现，使游戏者措不及防，增强了游戏戏剧性的变化；突发型障碍物同隐蔽型障碍物一样，是不易被发现的，当游戏者操纵的人物到了障碍物前面时才突然出现，所不同的是这一类障碍物带有攻击性。这类游戏的内容一般以老式的英雄救美人为主题如"沙漠王子"、"神剑荡魔"、"龙的战斗"等，游戏者只有打败一个个对手，才能将美丽的公主从恶魔手中解救出来。美丽的公主、惊险刺激的场景，吸引无数游戏爱好者尽心操作，不倦地攻关。此外这类游戏也有以现代社会生活为背景，设计一个个陷阱让游戏者过的"城市失业者"等节目。

5. **体育类**

体育竞争激烈、刺激和团结拼搏的特点反映到以其为素材的游戏节目中，使得游戏者在玩游戏的过程中成为一名运动员，进入了紧张亢奋的比赛中。取材于体育运动的游戏节目有篮球、足球、网球、高尔夫球、橄榄球、赛车等等，这些游戏节目都比较严格地遵守了体育运动的规则，游戏者可以比较方便地操纵运动员进行游戏。当然游戏节目毕竟不同于真正的比赛，不可能十分准确地描绘出比赛的场景，所以这类游戏节目不及战争类、动作类游戏为人们所喜爱。

6. **拼图类**

拼图类游戏是一种纯智力游戏，对游戏者的要求较高，要求游戏者有一定的整体感和几何思维，如"魔术彩球"要求游戏者在很短的时间内将颜色相同的两个或多个球叠在一起，否则等彩球堆至一定高度游戏即告结束。这类游戏的代表节目有"俄罗斯方块"、"搬砖"、"台北梦幻几何"等。

7. **博弈类**

又叫棋牌类游戏，这类游戏节目是游戏者与计算机互为对手玩牌下棋，计算机模拟一个人或多个人与游戏者玩。下棋打牌是人们日常生活中所喜闻乐见的娱乐活动。取材于棋牌的游戏节目有桥牌、扑克、麻将、象棋、国际象棋、围棋等。这些游戏节目无须游戏者学习，就可以玩，因为游戏节目中棋牌的各种规则与日常生活中一样。但也有些节目的游戏规则只在这些节目中才有的，这些规则一般都比较简单，容易掌握。棋牌类的有些节目一般都分有几级水平供游戏者选择。显然，如果你的对手电脑游戏水平不太高，你老是赢，而且不费很大力气，那就索然无味；反之，如果你的对手计算机水平很高，你每战必败，也会使人恼羞成怒。只有循序渐进，从低水平向高水平发展，才会引起游戏者的兴趣。

8. **其他类**

其他类的游戏包括推理类型的游戏、以动物为主角的游戏，这些游戏节目的玩法不是太简单就是太难，而且数量较少，市场占有率较小，所以并为一类。

上面将游戏节目按内容分为八大类。分类的方法是按游戏节目主要包括的内容区分的。其实，很多的游戏节目包含有上述类型的几个方面，可以说是综合型的。一般来说，一个大型的优秀游戏节目往往包含着以上类型的多个方面。这里进行分类，为的是让读者更好地认识游戏节目，以便选择。如果在上面介绍的八大类之外再列出一个"综合类"，也未尝不可。

总之，类别上的区分包含了人们对种类繁多的游戏软件的丰富性总结，为其发展注入了一种理论上的概括。事实上游戏已作为一门具有独特文化结构的新兴科学为国内外所接受。

第三节　计算机游戏的发展趋势

1992 年，游戏业的两大巨头日本的任天堂、世嘉公司获得了巨额利润，并通过其美欧分公司大肆向美国和欧洲市场进军，同时在亚洲市场上，开始向韩国等四小龙国家的市场挺进。面对游戏产业的高速发展——奇迹般的高速增长幅度、高效益的软硬件收益，使得日本家电产业集团以及执掌全球计算机业之牛耳的 IBM、APPLE 等大公司共同卷入了游戏业的竞争中。同时台湾、新加坡等地区和国家也不甘示弱，他们看准了中国大陆的广大市场，利用与大陆的文化渊源，纷纷推出中国版的国外游戏软件和他们自己开发中文版软件。

游戏的发展推动了技术的进步。随着激光存储技术的发展，在商业上出现了令人眩目的激光音乐，让人们体味到了数字化音乐的无穷魅力，并被应用到计算机信息上，对以磁性材料记录信息的媒体构成了一种生存意义的挑战。类似于通过磁头读取软磁盘上的磁信息，光盘则是通过激光光学装置来读取光盘上的信号。光盘的一个最引人注目之处在于它的存储信息的能力是海量的，一个光盘最多能存储 750 兆字节的内容，说的通俗一点，它能存储上千册文库图书。精明的生产商立刻将这一技术应用到了计算机游戏上，并取得了巨大的经济效益。

目前，融数码技术、激光存储技术、触摸屏技术、基于压缩/还原的声像合成技术、高速度中央处理机、大屏幕高清晰度显示技术以及计算机联网技术为一体的多媒体技术应用在计算机游戏上，不仅使世界高新技术产业呈现万千气象，也为计算机游戏的全面发展奠定了坚实的物质基础。如目前美国就推出了网络版的“F117 隐形飞机”等软件，能使游戏者通过计算机网络进行飞机编队飞行和攻击目标。同时随着面向用户的全新界面的 WINDOWS 操作系统及其概念下设计的各种系统语言和游戏程序开发支撑软件的日益发展，计算机游戏的软件开发环境也得到了很大的提高。在丰富的软、硬件环境的支持下，计算机游戏向着高速度、高清晰度、大容量、高保真、网络化的发展方向开始了一场新的高技术革命。

可以预见，未来的计算机游戏不仅通过技术上的发展和突破揭开了厉兵秣马、枕戈待旦的竞争帷幕，也使得旧有的文化产业闻风而动、力争在新的竞争中占得一席之地。在无限风光的感召下，计算机游戏将以更加绚丽多彩的方式展现在广大计算机用户面前，为人们提供更加可口、更加有益的文化快餐。

第四节　计算机游戏攻关步骤

当你拿到一个游戏之后，如果手头没有完整的说明书（一般游戏商不随游戏提供说明书），你怎么办？

用户可以按下列步骤试着进行摸索，一样能掌握顺利进行攻关的步骤。

1. 检测病毒

一般游戏商为了保护其利益不受侵害或恶作剧的骚扰，在游戏中设置了密码和病毒，只有合法的游戏用户才能安全地使用游戏。如果游戏中含有病毒，用户不加检查就贸然使用往往会给你的计算机带来致命的破坏。但是用户可以使用杀病毒软件将隐含在游戏中的病毒检测出来并杀死，然后安全地运行游戏软件。目前国内流行的杀病毒软件主要有4种：

(1)SCAN 系列。

(2)CPAV 系列。

(3)TNT 系列。

(4)KILL 系列。

其中效果比较好的是(1)和(4)。它们简便易学，可以根据屏幕提示进行操作，并且杀病毒比较彻底，建议用户选用。

2. 装入运行

当用户确定游戏不含病毒以后，可以建一个子目录将其全部拷入，然后查看其中的扩展命为 BAT 的文件(即批命令文件)并运行它；如果没有批命令文件，则再查找扩展命为 EXE 或 COM 的文件并运行它。如果游戏软件中没有可运行的文件，那么，可以断定本游戏文件不全，无法运行。

如果用户打入游戏的运行文件后，屏幕上没有反应，可能你的机器配置不对，无法运行本游戏。这时如果游戏中有 INSTALL、SETUP 之类的文件，你可以运行之并重新设定游戏配置参数，然后再试试。

有的游戏的运行文件后面可以跟参数，如果你不清楚，可以在运行文件的后面加 1 个/? 以便察看所有参数。

3. 摸索游戏控制键

如果游戏是中文版的，一般采用菜单选择的方式来控制游戏，因此只要你能摸出游戏主菜单弹出键和确认键，就可以自如地进行控制了。

游戏菜单就如同饭店里的点菜单，上面有许多操作项让你选择，你可以移动光标罩住要进行的操作按确认键，就能执行其对应的操作了。

一般中文版的游戏其主菜单弹出键用[Esc]键，确认键用回车键或空格键。

英文版的游戏相对来说控制复杂，有的可以用菜单操作，但大部分则直接使用控制键控制，你只有通过多次摸索，才能自如地控制游戏。摸索时你要一面按键，一面注意屏幕上

的反应。一般地，你可以按以下步骤进行摸索：

1)[Esc]键、回车键和空格键

在绝大部分游戏中，这 3 个键都代表特定的操作，你首先要摸清它们的用途。

2)[F1]—[F10]键

在有的游戏中，它们控制着不同的状态。

3)[P]键

可能是游戏暂停键。

4)[S]、[M]键

可能与控制游戏的音响有关。

5)[0]—[9]键

可能与控制游戏的速度有关。

6)[Tab]、[Ctrl]键

在游戏中可能有特定的作用。

7)其它键

在游戏中可能有特定的作用。

8)[Ctrl]＋所有的键

在游戏中可能有特定的作用。

9)[Alt]＋所有的键

在游戏中可能有特定的作用。

10)光标键

几乎所有的游戏都用它们来控制游戏主体的运动。

11)其他

在游戏过程中，有的游戏屏幕上会出现提示，让你按某一键，你要注意其代表的含义。

4. 攻关要领

(1)不要怕失败，要多试几次。

(2)在攻关过程中，要先选择较低的难度玩，否则容易失败。

(3)在攻关过程中，可以先准备一张纸，将走过的地方标识一下，避免重复劳动。

(4)利用游戏中的存储功能，将打过一部分的游戏存起来，避免失败时从头再来。

(5)如果游戏中有训练的地方，要先将本领练好再去攻关，这样把握大些。

第三章　计算机游戏节目及其攻关秘诀

为了使广大青少年计算机爱好者对游戏节目有进一步了解，并且更好、更方便地玩游戏，我们精选了近100个游戏节目，将其分类、整理，详尽地介绍了每个游戏的具体操作方法、技巧、步骤、运行过程和有关注意事项等，并提供了游戏控制方法和攻关秘诀，以便读者通过玩游戏，从中学到有益的知识，开发自己的智力。

战　斧

一、游戏简介

本游戏由日本世嘉公司(SEGA)出品，属世嘉五代产品，英文版。

本游戏可双人同时玩，人物形象、背景、我方和敌方被击中时的惨叫都非常逼真，游戏难度适中，曾被移植到大型街机上，是国内外最受欢迎的世嘉五代游戏节目。

二、游戏背景

这是一个神话传说。

古时候，有一群邪恶的魔王一直与众神为敌，由于双方力量不相上下，一直相持不下。众神费尽心血，锤炼了一把无敌的战斧，终于战胜了魔王，把它们赶进了地狱中，关了起来。战斧成了捍卫和平的法宝。

不知过了多少年，人类在大地上繁殖、成长、活动，逐渐取代了神在大地上的统治地位，战斧也交由人类来控制。由于有了战斧的护卫，人们一直过着和平的生活。

又过了若干年，一天，由于看守恶魔的神兵的疏忽，众恶魔逃出了地狱，来到人间胡作非为，所到之处，田地荒芜，万民涂炭……

从仙岛习武归来的英雄亚克斯和公主蒂丽丝，回到家乡“火树林国”，刚到村口，就呆住了，村里已经没有一个活的生物，映入眼帘的是堆积如山的尸体，亚克斯的老母、蒂丽丝的双亲都已被魔王所杀……

亚克斯和蒂丽丝在村里一间破败的酒店里遇到了举着战斧赶来解救人们的长老吉利亚斯，他也来迟了。

魔鬼们还在到处作恶，为了报仇，为了消灭恶魔，亚克斯、蒂丽丝和吉利亚斯组成了无敌的三人之军，勇敢地出征了！

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器:本游戏适合于各种显示器。

(3)操纵模式:键盘或操纵杆。

(4)运行环境:IBM DOS 3.0 以上版本。

(5)其他:可配置 ADLIB 卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 GOLD. EXE 文件。

打入主运行文件后,屏幕上出现游戏封面并提示你按空格键进入游戏,然后游戏要求你选择显示器类型,因此用户在玩游戏前一定要事先了解自己机器的情况。

屏幕上出现:

1. **EGA** (16 **COLORS**)
2. **CGA,MCGA,TANDY** (4 **COLORS**)
3. **HERCULES GRAPHICS ADAPTER**
4. **VGA** (256 **COLORS**)
5. **TANDY** (16 **COLORS**)
6. **ESC－BACK TO DOS**

用户可按[1]—[6]选定。

接下来,屏幕上出现:

1 PLAYER (选择玩游戏的人数)
CHOOSE GAME TYPE (选择游戏类型)
ARCADE (实战方式)
BEGINNER (初学方式)
THE DUEL (对战方式)
OPTIONS (功能设定)

注意:你可以用[←]、[→]键选择玩游戏的人数(1—2 人)。

游戏有三种方式:实战方式(8 关)、初学方式(3 关)和对战方式(供练习用)。你选择游戏方式后,就可以在亚克斯、蒂丽丝和吉利亚斯三个人中选择一个代表你出战。

功能设定可进行体力的选择、按键功能的设定和音乐欣赏。选择此项后屏幕上出现:

LIFE METER (生命)
PLAYER 1 CONTROL (第一人控制方式)
PLAYER 2 CONTROL (第二人控制方式)
SOUND TEST (声音测试)
EXIT (退出)

其中生命按空格键在 1—5 之间调整;控制方式在大键盘方式(KEYBORAD)、小键盘控制方式(KEYPAD)、鼠标(MOUSE)、操纵杆一(JOYSTICK 1)、操纵杆二(JOY-

STICK 2）之间选择；声音欣赏可以欣赏到15种不同的声音效果。

当你选定好人后，就可以正式玩了。

五、主要控制键

(1)[F2]键：打斗音乐开关。

(2)[F3]键：背景音乐开关。

(3)空格键：暂停键。

(4)[Esc]键：退出键。

(5)[Shift]键：施魔法键。

当选择不同的控制方式时，几个战斗控制键不同。

如果选择大键盘控制方式(KEYBORAD)则：

(1)[Q]键：左上方运动。

(2)[W]键：正上方运动。

(3)[E]键：右上方运动。

(4)[A]键：左方运动。

(5)[S]键：攻击键。

(6)[D]键：右方运动。

(7)[Z]键：左下方运动。

(8)[X]键：下方运动。

(9)[C]键：右下方运动。

(10)[Tab]键：跳起。

如果选择小键盘控制方式(KEYPAD)则：

(1)[7]键：左上方运动。

(2)[8]键：正上方运动。

(3)[9]键：右上方运动。

(4)[4]键：左方运动。

(5)[5]键：攻击键。

(6)[6]键：右方运动。

(7)[1]键：左下方运动。

(8)[2]键：下方运动。

(9)[3]键：右下方运动。

(10)[INS]键：跳起。

六、操作说明

本游戏共设8关，现介绍如下：

1. 第一关——王国

在这一关最先要遇到的是敌人的侦察部队，要躲过敌人的冲击并伺机消灭敌人。这些敌人不强，正是练武的好机会，要好好练一练你的功夫。遇到小怪兽时，可以骑上小怪兽，

利用怪兽的尾巴打击敌人。遇到背包袱的小矮人时，要尽快获取魔法药水，补充能量。当巨人锤将军和其打手一起出现时，可以先对付打手，然后攻击巨人，这样巨人会一直站着不动，直到打手被消灭为止。

2. 第二关——龟村

龟村临山近海，有断桥和许多木结构的屋子，要小心别跌下或被敌人推下悬崖摔死。应利用悬崖消灭敌人，把敌人引到崖边，打下悬崖。遇到蓝恐龙和红恐龙时，可以骑上恐龙，让恐龙喷火消灭敌人。骷髅和魔女的动作都十分快捷，要用跳击和冲击的办法来消灭它们。

3. 第三关——魔鬼栈道

在这一关中有树木、桥梁、石头房子等。要避免腹背受敌，否则必会受困。在烂桥上会遇到 2 个魔女，可以先引她们到左面，然后用冲击法消灭她们。随后遇到的 2 个军曹会用冲击法反击。对付从门里出来的拿盾牌的中校，可以用魔法或冲击法对付他。

4. 第四关——建在巨鹰身上的小镇

这一关的地形高低不平，要充分利用有利的地形进行攻击。可以站在高处，打击下面的敌人，也可以利用悬崖把敌人打下去。在这一关会遇到许多难缠的骷髅，对付它们的办法仍是将它们打下悬崖或用冲击法消灭它们。最后遇到许多黑巨人和黑怪人，要沉着应战。

5. 第五关——古城墙

这一关的敌人有小喽罗、骷髅、魔女、2 个红上校等，可以用跳斩法来打击敌人。要学会各个击破的战术，防止被敌人前后夹击。

6. 第六关——城门

在这一关的开头有小矮人出现，要及时获得魔法药水，可以将魔法药水留在屏幕画面上暂时不取，使用一次魔法，取一个，再使用一次，再取一个……

7. 第七关——古城内

在这一关有一深渊很难跳过，要用冲击法才可能冲过，可多试几次。这一关的敌人非常多，要利用地形和跳斩、旋风斩、冲击法等高深的武功及魔法来战胜敌人。

8. 第八关——老魔头

在这一关里，老魔头由 2 个无敌骷髅保护着。十分不好对付，要经过艰苦卓绝的战斗，才可能战胜它们。

经过不懈的努力和英勇奋战，在同伴的有力配合下，你终于消灭了众多的魔王，取得了最后的胜利。

七、攻关要领

本游戏中所遇到的敌人有银巨人、紫巨人、红巨人、金巨人、黑巨人、青铜怪人、紫魔女、绿魔女、红魔女、黑魔女、骷髅、打手、军曹、银中校、红上校、金将军、魔王迪斯等 20 多种。

1. 充分了解 3 个勇士各自的特点

要取得胜利，必须充分了解他们 3 个人各自的特点，选择适合自己战斗风格的勇士

出战。单人玩时只可以从3个勇士中选择1个勇士出来战斗，两人同时玩，可以从3个勇士中选择2个勇士出来战斗。

(1)在这3个勇士中，长老的战斧威力最强，几乎无敌，但由于年纪较大了，长老的魔法较弱。

(2)英雄亚克斯的长剑的威力较强，魔法也有一定的杀伤力。

(3)公主蒂丽丝力量较弱，但由于她潜心学魔法，所以她的魔法威力最强。

2. 要充分利用魔法来战胜敌人

(1)亚克斯使用的是地爆法。魔法威力有4种变化，最强时犹如原子弹爆炸。

(2)蒂丽丝使用的是火龙法，共有6种变化，最弱时，犹如几个火柱，最强时是巨龙喷火。

(3)长老吉利亚斯用的是雷电法，只有3种变化，用雷电打击敌人。

(4)3勇士的魔法，都只能使用1次，必须从背包袱的土族矮人手上取得魔法药水补充后，才能再用魔法。而且，提高魔法的威力，也全靠魔法药水，蒂丽丝要取得最强的威力，要有9罐魔法药水，而长老只要4罐即可。

3. 利用恐龙和怪兽与敌人作战

要及时骑上各种怪兽和恐龙，利用它们来战胜敌人。当怪兽和恐龙被敌人利用时，将对你产生巨大的威胁。

4. 注意恢复体力

要及时从背包袱的矮人手上取得肉食，恢复体力。

八、攻关秘诀

1. 冲击

将左、右运动键快速按2次，可以高速冲向前方。

2. 冲击法

在冲击时按攻击键可以进行冲击，威力十分强大。亚克斯的冲击是用肩撞，蒂丽丝的冲击是飞腿，长老的冲击是用头撞。

3. 高跳法

在冲的同时按跳键，可以跳得更高。

4. 跳斩和旋风斩

将攻击键和跳键同时按下，可以跳起攻击或让刀剑在头上一边旋转一边攻击前后的敌人，但要掌握此技不太容易，要多练习才行，关键与敌人应保持适当的距离，太远不行。

5. 高跳斩

在高跳时按攻击键，剑便会垂直刺下，杀伤力十分大，但不易学会。

6. 接关

当主角死完后，在屏幕画面下方会出现接关选择，选“YES”即可接关，但次数有限。

双　截　龙

一、游戏简介

本游戏由任天堂公司出品，英文版。

本游戏属打斗动作类，可单人玩也可双人同时玩。打斗激烈且每关均有时间限制，必须争分夺秒。

二、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器:适合所有类型的显示器。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 2.0 以上环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 DDMAIN.BAT。

运行后，当出现“PRESS FIRE KEY”时，按空格键即可开始游戏。

四、主要控制键

1.**蓝衣者**(P1)

(1)空格键:向面对的方向出拳或持有武器时，用武器攻击。

(2)[Q]、[A]、[O]、[P]键:分别为向上下左右移动。

(3)空格键＋[O]键或[P]键:分别向左方或右方踢腿。

(4)空格键＋反向键:即若角色面向左侧，你按空格键和向右侧的键(P)，此时角色出肘击向右侧，击左侧同法。

(5)空格键＋反向键＋[A]键:向背后发起飞腿攻击。

(6)空格键＋[A]键:用头攻向面对的方向。

2.**红衣者**(P2)

所用键为小键盘区的键。

(1)[5]键:同 1.中(1)。

(2)[8]、[2]、[4]、[6]键:向上下左右移动。

(3)[5]＋[4]或[6]键:同 1.中(3)。

(4)[5]键＋反向键:同 1.中(4)。

(5)[5]键＋反向键＋[2]键:同 1.中(5)。

(6)[5]键＋[2]键:同 1.中(6)。

3.[Esc]**键**

退出游戏。

4. **拿取武器**

将角色移至武器所在处，按出拳键，则可得到该武器。游戏中武器有鞭子（女打手所用）、棍棒（男打手用）以及石块、油桶和箱子等。

五、攻关要领

1. **屏幕说明**

(1)左上角为蓝衣者的得分(1P)，右上角为红衣者的得分(2P)，中间为最高分（HI）和所剩下的时间(TIME)。

(2)左下角为蓝衣者的生命情况，开始时有三条命(2，1，0)，每条命又有五滴血，为五个蓝色方块表示，方块有几个为蓝色，则表示当前蓝衣者有几滴血。当五滴血全部失去时，减少一条命，新的角色出现时，仍为五滴血。

红衣者的情况相同，只是血在右下角显示并为红色方框。

(3)下面 CREDITS 为你可接关的次数，即当一个角色的三条命全部失去后，仍可接着打的次数。开始时，给你五次接关机会。在角色刚刚失去生命时，在得分的上方有“CONTINUE”闪动，此时按出拳键，则角色可接着进行游戏。

2. **时间限制**

本游戏每关均有时间限制，超过规定的时间则减一条命，然后再进行计时，若还是超过时间，仍要减命。所以，游戏时要抓紧时间，不要过多地游斗，而要快速地消灭敌人。

3. **两人游戏的要点**

游戏开始时，只有蓝衣者一人，若要两人同时玩，可按小键盘区的 5 键，则第二个游戏者加入战斗。

4. **注意事项**

两个角色之间不能打斗，否则也会使伙伴失去生命。当攻击敌人时，两个角色要注意尽可能不在同一线上，以免误伤对方。

5. **第一关**

角色来到敌人的巢穴，先打败几个打手，向右走，经过一扇门时，有一女打手持鞭走出来，在其出门的时候将她击倒，鞭子便落在地上。再向右，一个巨人及一个打手走出来，对付巨人最好用肘或腿攻击，该打手持有棍子，左右移动角色，当巨人接近时，用肘将其击倒。向右至墙的尽头，出现一个打手，不要再向右了，先将这个打手击败，再稍向右，又会出现两个小打手，打败他们后，继续向右，一个巨人出现，他会举起油桶向你砸来，你快速地打击巨人，尽可能不要让他拿起油桶，同时你也可以走到油桶后面，踢动它使其打倒对手。

6. **第二关**

地上有一颗炸弹，不要向右走，以免被炸伤。可不动，而敌人会接近你，让炸弹杀伤一个打手。此处有箱子（红色方块），可举起或用脚踢它攻击敌人。将平地上打手全部击败后，向右是一高地，用向上键＋向右键＋出拳键可跃上高处。此时，可先将一箱子扔到高处，跃上去后，再举起箱子，向右有一更高处，当一打手出现在上面时，扔出箱子将其砸倒。继续上跃，右侧高处有一打手，不断地用腿攻击，不要让他下来。最后是在一平台上，不要过多

地按向下键，否则，角色会落下平台失去一次生命。门内有一个持鞭人及两个打手，利用箱子在他们走出门的时候，先砸一次。在打斗中，不要向下走，否则会将在右侧等待的绿衣引出，不好对付。利用脚踢箱子，可有效地杀伤敌人。将门内三人击败后，再与绿衣人决战，同样可先用箱子攻击他一次，绿衣人的功夫较高，用肘与转身飞腿对付比较有效。

7. **第三关**

前进时，若出现打手，就不要再向右，先将其消灭再向前。道路上有洞，可移动到洞口处，打手们飞腿攻击你时，会落入洞中，自取灭亡；也可将敌人逼至洞边，用腿将其击入洞中。不过，用上述方法时，要掌握得准确，不然自己可能会落入洞中。巨人不好打，若能将其击入洞中一次即可将其消灭。此关中有一断桥，用第二关中的方法跃过去，桥右侧有一巨人，可将他引至桥边，再击入河中。路上有一把飞刀可拾起来作为武器。最后有两个巨人，可充分利用地上的大石块。

8. **第四关**

向右方跳下去，有一绿衣人。打败他再向右，还有一绿衣人。按向上键，爬上高处，在此处打斗时，要注意不要掉下去。此关最后是一个绿色巨人。本关不长，但对手都较善战。

9. **第五关**

这是最后一关了！开始处的墙壁中，有木棒击出，被击中则减一条命。当第一根木棒击出后，就向右走，不要停顿即可安全通过。路上可捡到一把飞刀。小心不要走出边沿。在墙内有两处各隐藏着一个巨人，一个个地对付。最后就是本游戏的首脑，他持一挺机枪，难以打败。最重要的是不停地移动，在其未转身时，发起攻击。打败他，即可救出心爱的人了！

兽　　王

一、游戏简介

本游戏由世嘉公司(SEGA)出品，英文版。

本游戏是世嘉公司的代表作。画面做得十分精细，人物形象逼真，整个游戏的画面和音响都是一流的，十分引人入胜。其清晰的语音效果也是一般游戏所少有的。本游戏共设5关，难度较大，深受人们的喜爱。

二、游戏背景

这是一个神话故事。

在天地尚混沌时，有一个叫兽人族的种族。当他们的体力和精神达到顶峰状态时，会变成兽王。他们具有人类的智慧、野兽的力量以及连神都难以匹敌的魔法。他们控制了自然界及其他的种族，甚至想驱使众神。这事激怒了主宰众神的宙斯，宙斯用咒语将这群兽王封于石碑之下。

有一天，地狱遭到了怪物的入侵，阎王的军队战败了。阎王求助于宙斯，宙斯派遣正义之神雅典娜出战，可是，很快雅典娜也被绑架。为了救出雅典娜，宙斯决定启用已被封在石

碑下几千年，屈服于宙斯的兽王。宙斯解开咒语，顿时地动山摇，石碑崩裂，兽王复苏了……

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2及其兼容机。

(2)显示器：本游戏适合于所以类型的显示器。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：IBM DOS 3.0 以上版本。

(5)其他：可配置 ADLIB 卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 BEAST.BAT 文件。

打入主运行文件后，游戏要求选择显示器和喇叭类型，这时屏幕上出现：

VIDEO CARD SELECTION(显示卡选择)

→ 1. CGA,TANDY 4 COLORS,MCGA
2. HERCULES VIDEO (单显)
3. TANDY 16 COLORS
4. EGA VIDEO
5. VGA VIDEO

SOUND SUPPORT SELECTION(音效选择)

→ 6. STANDARD PC AUDIO (PC 机器喇叭)
7. TANDY
8. ADLIB SOUND CARD

你可以按[1]—[8]键选择，同时箭头移动至相应的数字上，然后按回车键就可以进入游戏了。

当游戏封面出现时，你可以按空格键调出以前的存档接着玩。

五、主要控制键及操作方法

(1)[←]键：向左。

(2)[→]键：向右。

(3)[↑]键：向上跳跃(连续按此键，可连续跳跃至屏幕顶端)。

(4)[↓]键：下蹲。

(5)空格键：拳击。

(6)回车键：踢腿。

(7)[↓]键＋[B]键：倒踢紫金冠(在消灭飞行怪物时很有效)。

(8)[Ctrl]＋[P]键：暂停，按任意键继续。

(9)[Ctrl]＋[Q]键：音乐开关键。

(10)[Ctrl]＋[S]键：声音开关键。

(11)[Esc]键:结束当前的游戏,从头再来。

(12)[Ctrl]+[X]键:结束游戏,返回 DOS 环境。

注意:几个方向键在整个游戏中都是不变的。而攻击键在每一关人形变化后所产生的功能就不同了,这在以后介绍攻关时说明。

无论在哪一关中,总有蓝牛或红牛出现,消灭牛后(用脚或拳击),蓝牛会变为一个蓝球在空中飞荡,及时拾取蓝球,可增强体力;红牛会变为一个红球在空中飞荡,及时拾取红球,可恢复生命。每拾到一个蓝球,游戏就会暂停下来,发出一声长啸,人随之变得更加壮实。连续拾取 3 个球后,屏幕上会出现闪电,人随之变成一种怪兽,威力无比。

屏幕画面上有两个 LIFE 的字样,右下角的 LIFE 下有 3 个动物头,即表示兽王有 3 次生命。左下角的 LIFE 下有 3 个小方块,表示兽王每次生命的生命力,每被怪物击中或撞上就消失一点生命力。如果 3 个方块全部消失,即表示兽王失去了一次生命,随之继续下一次生命,右边的兽头减少一个,左边的 LIFE 下又出现 3 个方块,即是兽王又一次生命的开始,如果生命全部用完,屏幕提示你选择 CONTINUE 接关,但只能接 3 次,第三次再失败游戏就从头开始。

六、攻关要领

1. 动作要领

动作要敏捷,适时进攻。

2. 增强威力

要及时获得大力丸(即蓝球),取得大力丸后,你会长大,变得更有力量。取得 3 个大力丸后,你会变为狼、龙、虎、熊等不同的兽王,进攻威力极大。

3. 具体攻关过程

1)第一关——寺院外

当兽王从寺院下的囚笼中出现时,便有许多猿人从地下冒出来。这些家伙有的直走过来撞兽王,有的用拳头打击兽王,对它们可以用拳击或脚踢消灭之。消灭蓝牛后,它会变为一个能飞的大力丸,要及时拾取,如大力丸飞得很高,要跳起来拾取。还有一个会飞的怪物,很难对付,要跳到空中将其踢死或用倒踢紫金冠法收拾它。当兽王拾到 3 个大力丸后,就变成了狼王,这时:取,如大力丸飞得很高,要跳起来拾取。还有一个会飞的怪物,很难对付,要跳到空中将其踢死或用倒踢紫金冠法收拾它。当兽王拾到大力丸后,就变成了狼王,这时:

空格键——可以发射光球。

回车键——变成火焰。

如果在按回车键时又按左右方向键,就会变为无敌的火焰团。能消灭一切敌人而不为敌人所伤。消灭所有的怪物后,一个能发射闪电的精怪会飘然而至,发出两道闪电,这时兽王要不断发射光球。在兽王的不断打击下,精怪化成两团云雾消失,但这并不是过关了,紧接着还有一个魔王出现。魔王是一个牛精怪,不断地吐出牛头,兽王要在消灭牛头或躲避牛头的空隙中向牛精怪发射光球,将其击毁。注意,此时不可按回车键击撞牛精怪,那样反而会失去生命力,但可以按回车键发出火焰消灭牛头。在消灭牛精怪后,会出现一个人头,

发出一种神秘的声音，一会又消失，这似乎是神灵的启示，将兽王又恢复成人形，以后每一关在消灭最后的魔头时，都会有这种情况出现，将兽王恢复成人形。

2)第二关——夜晚荒原

首先出现的是人形怪物，这种怪物不但可以撞击兽王，而且能用脚踢兽王。这时兽王已恢复人形，力量很弱，只能用拳击或脚踢来消灭怪物。飞鸟怪物是很讨厌的，有时一次出来两、三个，不断从空中扑下来袭击兽王，在这种情况下，兽王要抓紧消灭蓝牛来获得大力丸增加力量。在获得 3 个大力丸后，屏幕上就会电闪雷鸣，兽王变成了狮子，这时：

空格键——发射能回飞的光球。

回车键——兽王变成光球。

按回车键使兽王变成光球四处跳跃时，所碰到的怪物都将被消灭。怪物消灭后，又会出现一个能发闪电的精怪，不断地发射光球可以消灭精怪。消灭精怪后，最后的魔头出现了，这是一个猪头怪，它不断地发射火球，兽王要躲到一个有利的位置（这一位置火球攻击不到），按空格键发射光球，猪头怪在光球的攻击下逐渐变色，最后毁灭。这时又会出现一个人头，发出神秘的声音将兽王恢复为人形，进入下一关。

3)第三关——地下河面

首先出现的怪物是绿色的大田螺，这种田螺可以飞起来咬住兽王的头，最令人讨厌，要特别小心。此外还有白龙、虾子等怪物，白龙会突然从钟乳石上窜入水里，也可能突然从水里窜出来。兽王在消灭 3 只蓝牛并取得大力丸后，变成一条有翅膀的飞龙。这时：

空格键——发射光圈。

回车键——用尾巴攻击敌人。

最后的魔头是个独眼怪。攻击独眼怪时要找到它的弱点——眼睛。对准眼睛不断发射光圈可以将其击毁。随后，人头又将兽王恢复成人形。

4)第四关——地下通道

这一关的主要怪物是蚂蚁.蚂蚁直立而行，尾部有尖锐顶针扎人，此外还有乌龟、蓝精怪等，消灭 3 只蓝牛并取得大力丸后，兽王就变成了一只熊，这时：

空格键——发射大光球。

回车键——兽王变成光球。

以后所碰到的怪物都会被消灭。最后的魔头是一条怪龙，消灭怪龙后即可过关。

5)第五关——海底世界

怪物有箭嘴鱼、硬螺壳、海马、手执长矛的人等，消灭硬螺壳不能用脚踢或拳击。手执长矛的人，由于矛长而使兽王无法接近。对这两者只能躲避，在消灭 3 只蓝牛并取得大力丸后，兽王变成一头鲨鱼。这时：

空格键——从嘴里吐出光球。

回车键——用尾巴攻击敌人。

这一关最后的魔头是一个海底软体动物，翻着两个眼珠，慢悠悠地吐着光圈，很不好对付！

快打至尊

一、游戏简介

本游戏由金威资讯制作，属动作类。游戏中角色的动作各具特色，或威猛刚烈或轻灵巧妙，精彩纷呈，打斗场面逼真，并且可选不同的选手作为你的角色来进行游戏。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：CGA/EGA/VGA。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 3.0 以上版本。

(5)其它配置：可配置 ADLIB 卡。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 PLAY.BAT。

运行后要进行以下选择：

(1)Video Display：选择显示器种类。

(2)Music：选择游戏中音乐方式，其中 None 为无声。

(3)Sound Effect：选择音效方式，其中 None 为无音效。

用箭头键移动光条，按回车键选中。

四、游戏主菜单

本游戏主菜单共有 4 项：

1. 单打

开始游戏，只有一个游戏者可以玩，对手是电脑控制的选手。你可在屏幕上显示的 8 个游戏者中选择一个出战，而你的对手是电脑随机选出的。搏斗开始前，你所控制的角色站在屏幕左侧。用 Player1 的控制键进行操作。

2. 双打

开始游戏，两个游戏者之间进行搏斗。Player1 位于屏幕左侧，Player2 位于屏幕右侧。

3. 设定.

设置游戏中两个选手的控制方式及控制键。上面一行控制选择为 Player1 所用的键或操纵杆，中间一行为 Player2 所用的键或操纵杆。若 Player1 使用小键盘区的键，则 Player2 自动转为用打字键区最左侧的 8 个键。第三行为选择游戏等级，分为强、中和弱三档。选择结束项，返回主菜单。

4. **结束**

结束游戏，返回操作系统。

五、游戏规则及必杀之技

（1）比赛中，只要有一方选手胜了两局，则该选手获得本次比赛的胜利。

（2）每局比赛规定时间为 99 秒，时间用完则本局比赛结束。此时，受伤少的选手为获胜方。

（3）每局比赛中，屏幕左上方为 Player1 的受伤状况，右上方为 Player2 的受伤情况。红色越长则受伤越多。

（4）比赛中，一方选手受伤达到最大允许值后，判另一方在本局中获胜。若两名选手同时倒地不起，则该局为平局。

（5）选择单打时，加分条件：根据你的受伤情况所得的分＋（本局剩下的时间×100）。选择双打时，获胜方不得分。

（6）单打时，你选择一名选手与电脑选手进行比赛。若你获胜，则可打下一个；若失败，则可以再战或放弃，再战时，你可以重新选择你所操纵的选手。当你将 8 名选手都击败时，若难度等级为弱，则结束；若等级为中或强，则还要与另外三名高手进行搏斗。

（7）用小键盘区控制键的游戏者：出拳键为回车，踢腿是右[Shift]键；用打字键区控制键的游戏者：出拳为[Tab]键，踢腿是左[Shift]键。当对手攻击时，向后退则是防守，受伤较少。

（8）岚的绝招：双截踢：出拳＋踢腿；劈挂掌：先退，再按出拳＋向前键；大车轮：靠近对手，按出拳键。该选手动作潇洒，腾挪灵活，属灵巧类。

（9）凤凰的绝招：火凤凰：先退，再按出拳＋踢腿＋向前键；倒挂金钩：向下键＋出拳＋踢腿，也是灵巧类选手。

（10）萨尔可夫的绝招：回旋抛：靠近对手，向后下键＋出拳＋踢腿；折腰摔：靠近对手，出拳；碎头捶：出拳＋踢腿。属威猛类选手，身材高大，以手上功夫为主。

（11）法兰克：空旋摔：靠近对手，出拳＋踢腿。该选手凶狠、出招力度大，以腿上功夫见长。

（12）子弹：滚踢：先退，踢腿＋向前键。跳跃较好，主要以腿法攻击对手。

（13）金太极：太极刀光：先退，出拳＋向前键；疾刺：先退，踢腿＋向前键；空抛：靠近对手，出拳。该选手攻击强劲，属威猛类。

（14）鬼丸：鬼哨头：靠近对手，出拳；龟忍术：先退，出拳＋向前键；旋风忍术：出拳＋踢腿。该选手个子矮小，但忍术高明，手臂会突然加长，能出其不意地打击对手。

（15）斩：过肩摔：靠近对手，出拳；铁头功：先下蹲，向上键＋踢腿。他是典型的柔术高手。

武 士 道

一、游戏简介

本游戏由 EBENEL Enter PRISES 公司出品，英文版。

本游戏情节紧张刺激，中国功夫大斗日本武士道，面对机器人一般的日本忍者和其毒辣的迎风一刀斩、夺命奇星，中国好汉，挥手上吧！

二、游戏背景

这是一个日本武士的巢穴，日本武士四处横行，欺压中国百姓，你——中国功夫高手决心铲除它们，向日本人发出了挑战书。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。

(2)显示器：适合所有类型的显示器。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 BUSHDIO. EXE 文件。

五、主要控制键

(1)数字键盘上的[8]、[2]、[4]、[6]键：控制你上、下、左、右移动。

(2)数字键盘上的[5]：转身。

(3)[F10]键：音乐开/关键。

(4)[F9]键：弹出游戏主菜单。

(5)[F2]键：按一下以后再按控制方向的键，向所选的方向出拳。

(6)[F4]键：按一下以后再按控制方向的键，向所选的方向踢腿。

(7)数字键盘上的[7]、[9]、[1]、[3]键：控制你前、后跳起或前、后滚翻。

(8)[F1]键：状态复原键，恢复[F2]、[F4]键前的状态。

六、操作说明

(1)进入游戏后，按[F9]键出现游戏主菜单让你选择：

DEMO (Y/N) (观看演示(Y/N))

DIFFICULT (0--9) (难度选择)

LEVEL (0—5) (水平选择)

其中你可以选择0,练练功夫,熟悉一下键盘。

(2)你只有5次机会,要注意各种招术的攻击距离,然后进行攻击。

(3)有两种日本武士:使刀的和使暗器的,对付使刀的敌人最好使用夺命连环腿,先设定为腿攻击方式,然后按[9]键将敌人的头部踹烂;对付发暗器的敌人,要等他暗器出手的刹那,按[9]键扑到他面前,然后用拳头击打他。

(4)如果在扑向敌人的过程中,距离没有掌握好,扑过了,可以按[5]键转身再进行攻击。

(5)在攻关过程中,有许多花、武士刀之类的东西,你要扑过去攻击,这样就能过关了。

七、游戏结束

当你没有把握机会将敌人击败,游戏结束,同时登记你的得分。

天 使 帝 国

一、游戏简介

本游戏由SOFT STAR公司于1992年出品,中文版。

游戏中所有人物均为女子,每人皆有画像,令人赏心悦目,战斗时有卡通动画显示,十分有趣。适合于喜欢排兵布阵的游戏者。

二、游戏背景

在爱斯嘉大陆上,瓦尔克丽和拉那洛两个王国之间互相争斗,为了人民的安定,瓦尔克丽王国先向拉那洛女帝求和未成,即由妮雅带领众战士与其进行殊死搏斗,直到攻克拉那洛王城……

三、装入运行

本游戏主运行文件名为:ANGEL.EXE。

运行后主选择画面让你选择重新开始或载入进度,重新开始即从头开始一个新游戏,载入进度则是继续你所存贮的游戏。

若游戏者的机器有EMS可利用,则运行速度更快。

四、游戏主菜单

按[Alt]键进入主菜单,共分结束、搜寻、机能、读出和储存等五项。

1.结束

结束是指结束当前我军行动,所有未动的我军战士则为休息;

2. 搜索

搜寻是找我军中未动过的战士；

3. 机能

机能分为地图开关、音效开关、音乐开关、头像开关及背景色选择等等。选择背景色时，用回车键找出自己喜爱的颜色，按[Alt]键退出。

4. 读出

读出为从存档文件中取出一个来玩；

5. 储存

储存为将当前游戏储存到一个存档中，共有 5 个存档。

五、选择战斗位置

右上角是下一次作战的地图（白色为高山，不能通过），蓝点为我方可布置队员，闪烁的点为此次该布置的位置。

用回车键移动闪烁的蓝点，再用箭头移动到想布置在此地的人物上，按空格键，则该人物的状态由待命（蓝色）变为出击（红色）；对于一个状态已为出击的人物，可按空格键使其回到待命状态，重新布置其原来所在位置的人物；只有所有的点均布置了人物后，才可选择“选择终了”项，进行战斗。

各兵种下方所显示的数字为其经验值。当经验超过三位数时，其最高位不显示。

六、行动菜单

将小框移动到我军战士上，按空格键则出现选择项“移动、攻击、技术、休息”，用箭头键移动，回车键确认。若要退出当前菜单，用[Alt]键退出。

1. 移动

调动队伍，只可移至亮度高的位置，若移至敌人身边时，则自动出现一菜单，你可视战况选择攻击、技术或放弃，我方人物图案左下角有“E”标记的此轮不可再行动；

2. 攻击

攻击身边的敌人，若身边只有一个敌人，则自动攻击她，否则要选出欲攻击的敌人，攻击敌人可获得经验；

3. 技术

对于有魔法、会射箭的兵种或工兵才有用，用魔法攻击敌人、恢复我方兵种或用箭射敌人或造桥、放火；

4. 休息

休息一次该兵种加 10 点生命，若生命满则不增加；

七、操作说明

（1）兵种共有骑兵、战士、渗士、弓兵和工兵五大类。每个兵种获得一定经验后，可升级为更高级的兵种，士兵升级的点数为 100 点，可在以上五个兵种中选择一种（具体见九、）；

(2)骑兵的移动速度较快，但战斗力不如战士；战士战斗力较强，但移动较慢；修士会使用魔法；弓兵会射箭；工兵会造桥、放火等。

(3)每个人每获得100点经验，其攻击力和防御力各加1点；

(4)战斗中我方首领是妮雅，如果她被敌人击败，则我方此次战斗失败，而我方必须将敌人全部击败才能取胜；

(5)被击败的人在本次战斗中不再出现，但新的战斗开始后仍可上阵，其所得经验不减少；

(6)战斗时尽量选择防御力较高的地形，地形的防御力见屏幕左下角的"防"项；

(7)使用恢复法术时，不要自己对自己使用，恢L1不会给自己增加生命，恢L2和恢L3分别为自己增加20和40点生命；

(8)按[M]键出现作战地图，红点为敌人，蓝点为我方，图中黑色框为当前屏幕所处在整个图中的位置，再按一次[M]键，则地图取消。

(9)尽量不要让工兵去攻击敌人，因为此兵种已不会升级，经验让别的兵种去得吧！

(10)第一个有资格升级的士兵，建议升级为修士。在"保卫圣岛"的战斗中，有许多会法术的人加入队伍，所以，其余可升级的士兵建议升为战士或飞马骑士，特别是战士攻击力很强。

(11)会法术"恢"的人，尽可能对我方人物进行恢复，增加自己的经验，以便升级；

(12)战斗中，我方的各个人尽量放在会"恢"术的人的作用范围内，以便及时增加生命。注意，会法术的人移动后，本轮就不能再施法了，需等到下一轮；

(13)将敌人上、下、左、右四个位置皆占领，敌人即不可移动。我方人员应注意互相保护，避免被敌人包围；

(14)士兵或攻击力较弱的兵种不要去攻击实力强大的敌方人员，否则不但得不到(或极少)经验，还会遭到惨重损失，可选择敌方弓兵或会法术的人去攻击；

(15)"攻克拉那洛王城"为最后决战，我方可上阵的兵力很少，而敌方人马极多，应派最强阵容，如钢甲、神剑战士、飞龙骑士、圣战士、圣龙骑士(如果有的话)。另外，需带神官或圣者(3—4个即可)。此战切不可盲目冲锋。在城门上方有一处四面环绕围墙、中间为平地，先派最强的人占领上侧城墙，左侧可派次强的兵种，右侧和下侧可派飞龙等较弱的人，圣者等人进入中间平地。兵力不够时下侧可隔一位置派一人。尽量封住上方入口，此处乃敌之主攻方向，最佳为留三个位置给敌人进入，我方用五人从敌下方形成半包围，每次消灭二、三个敌人，要有耐心，固守阵地。当敌人剩下不多时，方可出击。重点要保护圣者和神官，失去她们将必败无疑。

八、法术性能

1. 恢L1

给我方指定人物恢复30点生命；

2. 恢L2

给我方指定人物恢复50点生命，其上、下、左、右相邻的我方人物各恢复20点生命；

3. **恢 L3**

给我方指定人物恢复 90 点生命,以此人为中心、以距其上下左右各四个位置的点为顶点的菱形范围内,我方所有人物均恢复 40 点;

4. **火 L1**

减少指定敌人 30 点生命,其作用范围最大;

5. **火 L2**

减少指定敌人 40 点生命,其作用范围同火 L1;

6. **火 L3**

减少指定敌人 50 点生命,其作用范围同火 L1;

7. **水 L1**

减少指定敌人 50 点生命,其作用范围较火为小,较电为大;

8. **水 L2**

减少指定敌人 60 点生命,其作用范围同水 L1;

9. **水 L3**

减少指定敌人 70 点生命,其作用范围同水 L1;

10. **电 L1**

减少指定敌人 20 点生命,以此人为中心、以距其上、下、左、右各四个位置的点为顶点的菱形范围内,敌方所有人物均减少 15 点,其作用范围最小;

11. **电 L2**

减少指定敌人 30 点生命,以此人为中心、以距其上、下、左、右各四个位置的点为顶点的菱形范围内,敌方所有人物均减少 25 点,其作用范围最小;

12. **电 L3**

减少指定敌人 40 点生命,以此人为中心、以距其上、下、左、右各四个位置的点为顶点的菱形范围内,敌方所有人物均减少 35 点,其作用范围最小。

九、各兵种升级所需经验、技术和生命点数

兵种升级途径如图 3—1 所示,具体见表后说明。

1. **士兵**

生命点数为 120,最普通兵种;

2. **A:骑兵**

士兵获得 100 点经验即可升为该兵种,其生命点数为 160;

3. **A1:陆战骑士**

骑兵经验达到 300 点后,即可升级为该兵种,其生命点数为 220,此兵种移动较快;

4. **A3:巨龙骑士**

陆战骑士经验达到 900 点后,可升为该兵种,其生命点数为 300,此兵种攻击敌人时,打中对手,自已不受任何伤害,但未击中时,自己损失而对手不会受损;

5. **A2:飞马骑士**

骑兵经验达到 300 点后,即可升级为该兵种,其生命点数为 200,可不受河流等地形

的阻碍，移动迅速；

6. **A4：飞龙骑士**

飞马骑士经验达到 900 点后，即可升级为该兵种，其生命点数为 270，移动速度与飞马相同；

7. **A5：圣龙骑士**

飞马骑士或巨龙骑士经验达到 2200 点后，可升级为该兵种，其生命点数为 400，是骑兵中最高级别的兵种；

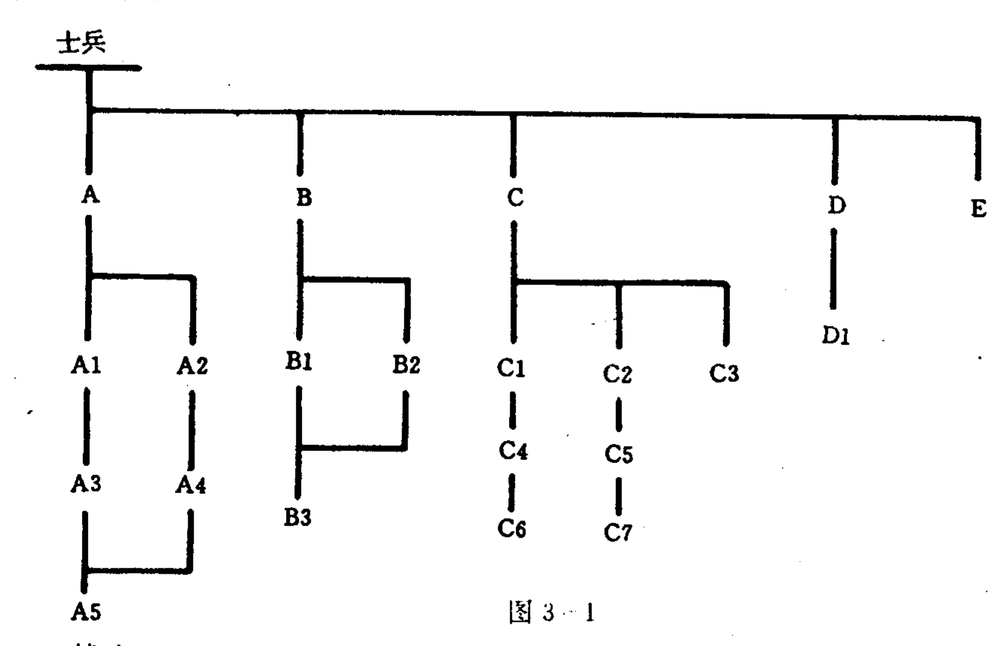


图 3－1

8. **B：战士**

士兵获得 100 点经验即可升为该兵种，其生命点数为 160；

9. **B1：钢甲战士**

战士经验达到 400 点后，可升级为该兵种，其生命点数为 320，防御力高，移动速度比神剑战士慢；

10. **B2：神剑战士**

战士经验达到 400 点后，可升级为该兵种，其生命点数为 310，攻击力强；

11. **B3：圣战士**

钢甲战士或神剑战士经验达到 1800 点后，可升级为该兵种，其生命点数为 400，是战士中最高级别的兵种；

12. **C：修士**

士兵获得 100 点经验即可升为该兵种，其生命点数为 100，法术有火 L1 和恢 L1；

13. **C1：僧侣**

修士经验达到 180 点即可升为该兵种，生命为 150 点，法术有恢 L2；

14. **C4：神官**

僧侣经验达到 230 点即可升为该兵种，生命点数为 170，法术有恢 L3；

15. **C6：圣者**

神官经验达到 290 点后即可升为该兵种，生命为 190 点，法术有水 L3 和恢 L3；

16. C2:**魔法师**

修士经验达到 180 点可升为该兵种,生命为 140 点,法术有水 L1 和火 L2;

17. C5:**魔道士**

魔法师经验达到 800 点可升为该兵种,生命点数为 160 点,法术有火 L3、水 L2 和电 L1;

18. C7:**超魔士**

魔道士经验达到 1900 点可升为该兵种,生命为 180 点,法术有电 L3、水 L3 和火 L3,电 L3 威力巨大,尤其是对付集群敌军更为有效;

19. C3:**祭司**

修士经验达到 180 点可升为该兵种,生命为 180 点,法术有电 L2、水 L1、火 L2 和恢 L2,是法术最全的一种,但法力作用有限,一开始比较有用;

20. D:**弓兵**

士兵获得 100 点经验可升级为该兵种,生命点数为 140,可射击相隔一个位置的敌人;

21. D1:**弩兵**

由弓兵升级而成,生命为 230 点,可射击相隔为两个位置的敌人;

22. E:**工兵**

士兵经验达到 100 点时,可升为该兵种,生命点数为 230 点。会放火、造桥,不可再升级。

十、游戏完成

当拉那洛王城被攻克后,瓦尔克丽战士回到王城,举行庆功会。和平再次笼罩在美丽的爱斯嘉大陆上。

兰 博 Ⅲ

一、游戏简介

本游戏根据同名电影改编而成,英文版。整个游戏紧张刺激,而且画面制作十分逼真,尤其是弹药库、飞机场和坦克群的逼真程度令人吃惊。游戏难度可以选择,是一个很值得玩的游戏。

二、游戏背景

在山谷深处的一座无名小庙里,有一个强壮的男子正在埋头于庙宇的改建工程中,他就是原美军特种部队的英雄——兰博。

有一天,兰博以前的上司——特罗上校找到他说:“我有一件事情请你帮忙,上级要派人潜入阿富汗救出被俘的情报人员。任务非常危险,只要你才能胜任,希望你能回来。”“对

不起，上校，”兰博回答说：“我的战争已经结束了！我不想再卷入新的战争中去！”无奈，上校只得亲自前往。

刚进入战区的吉普车正在黑暗中摸索前进，突然空中响起了可怕的飞机引擎声，一架武装直升飞机追了上来，探照灯光罩住了吉普车，很快，吉普车被击毁，特罗上校也被囚禁起来，救援计划宣告流产了。

听到这个消息的兰博，深深责备自己。上校是他的救命恩人，如今危在旦夕，兰博发誓无论如何一定要设法救出上校，他重新拿起武器，登上了危险的征程……

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：VGA。

(3)操纵模式：键盘或操纵杆。

(4)运行环境：DOS 3.2 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 LB.EXE。

五、主要控制键

(1)光标键：控制兰博上、下、左、右移动。

(2)[Ctrl]＋[S]：音乐开关键。

(3)空格键：开火键。

(4)[F1]＋光标键：选择武器。

(5)回车键：确定键。

六、操作说明

本游戏共有 6 关，现分别介绍如下：

1. 第一关——前沿阵地

首先，必须用弓箭击毁敌人的运兵卡车，消灭哨塔上和工事后的敌人，打掉 2 个油桶和 1 辆弹药车后用炸弹破坏 2 个哨塔。最后，用炸弹炸开围墙，即进入三维空间的战斗画面，这时要对付的是一架直升飞机，兰搏只要拉满弓，一箭就可以把它打掉。

2. 第二关——地牢

在这一关，有 3 个地下情报员需要救出，他们中的一个知道上校的下落。他们被分别关在地牢的 3 个不同位置的牢房里，而且有重兵把守。地牢的地形如迷宫般复杂，真让人头疼，好在兰博的记忆力特别强，才没有迷路。救出第 3 个情报员后，警报声大作，整个牢房即将爆炸，要迅速找到出口脱离险境，否则将葬身地牢、功亏一篑。

3. 第三关——丛林兵营

在这一关中，到处是战车、炸弹，敌人士兵蜂拥而来，要尽快地穿插而过，消灭周围的敌人，突出重围。进入这一关的三维战斗画面后要对付的是一辆重型坦克，消灭它可不太

容易。

4. 第四关——弹药库和飞机场

现在的任务是炸毁所有的弹药库和飞机场上所有的直升飞机，当破坏率为100%时，方可过关。

敌人的弹药库分别在道路的下方和上方。要先通过自动门进入下方的弹药库区，寻找弹药库（不止一个）并逐一破坏，然后通过自动门进入上方的弹药库区，再逐一破坏敌人的另一些弹药库。最后找到敌人的飞机场，把所有停在机场上的飞机炸毁后破墙而出。

5. 第五关——装甲兵基地

在这一关中，你会遇到众多的新型坦克，它们边行进边向兰博射击。不过，只要兰博充分利用有利地形，逐一击毁坦克，即可通过。在路途中，还有一个直升飞机场，有时间的话，也可以把直升飞机炸毁。最后，来到了装甲兵的兵营前，兰博只要站在兵营的两道门的夹缝中间，注意观察，哪道卷帘门开了，就朝哪射击，如此反复，即可过关。

6. 第六关——敌人总部

身经百战的兰博，打到这里已经接近胜利，以后只要小心应付，避免伤亡，就能尽快救出上校。

七、攻关要领

（1）要身手敏捷，机动灵活地消灭敌人。

（2）要注意观察，了解地形和敌人的军事设施的分布情况。

（3）要熟练掌握特殊武器的使用方法。

①定时炸弹：可以用来阻击敌人，炸毁哨塔，炸开通道。安放好定时炸弹，炸弹即开始倒数计时，计时到0时自动引爆。

②弓箭：这是兰博十分喜欢使用的武器，可以用来破坏敌人的军车，飞机、坦克、油桶等。按的时间越长，弓箭的威力就越大。

③匕首：可以用来刺杀靠近的敌人并夺取武器装备。要利用匕首刺杀敌人，尽量多地补充武器装备。

八、游戏结束

兰博历尽艰难险阻、千辛万苦，终于救出了上校，他们驾驶飞机冲向了蔚蓝的天空。

野狼行动

一、游戏简介

本游戏由TAITO公司出品，英文版。

本游戏是一个单人玩的游戏，它让游戏者直接参与到游戏中，游戏者持枪深入敌阵营救人质、与敌后的敌人对打激战，使人有身临其境之感，而且形象逼真，是一个很受欢迎的

游戏节目。

二、游戏背景

野狼行动的内容是:特种兵在偏僻的山村中降落,消灭那里的小股守敌,然后捣毁通讯中心,使敌人的指挥系统陷于瘫痪、无法求援,再穿过茂密的丛林,消灭林中的敌人并从俘虏那里得到集中营位置的情报,然后偷袭弹药库补充弹药,去集中营救出 5 名人质,救出人质后带领他们到飞机场劫机逃走。

你——英勇的特种兵,祝你一路顺风!

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。
(2)显示器:适合所有类型的显示器。
(3)操纵模式:键盘、操纵杆、鼠标。
(4)运行环境:DOS 3.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件是 YLXD.EXE 文件。

打入主运行文件后,后面跟的空格可以定义游戏的显示方式、音效方式和主要控制键。

主运行文件后面可以跟参数:

/? 出现参数表。
/H 显示方式是单显(720×350)。
/C 显示方式是 CGA(320×200×4)。
/O 显示方式是 CGA(320×200×1)。
/E 显示方式是 EGA(320×200×16)。
/F 显示方式是扩展 EGA(320×200×16)。
/G 显示方式是扩展 EGA(320×200×16)。
/T 显示方式是 TANDY 1000。
/V 显示方式是 VGA。
/U 显示方式是 MCGA。
/K 控制方式是键盘。
/M 控制方式是鼠标。
/J 控制方式是操纵杆。
/I 音效方式是 IBM 方式。
/Y 音效方式是 TANGY 方式。
/A 音效方式是 ADLIB 卡方式。
/B 音效方式是 CMS 卡方式。
/N 无声方式。

五、主要控制键

本游戏的主要控制键可以由游戏者自己设定。一共有 6 个控制键：上、下、左、右 4 个方向和开枪、扔炸弹键。

另外，[F1]是暂停键，[F3]是声音开/关键，[Ctrl]+[Q]退出游戏。

六、操作说明

你共有 20 次生命，每次生命用血格来表示，显示在屏幕的右方，你如果被敌人击中，就会失去一些生命，就会有一些血格变红，当血格全部变红后，你也就牺牲了，这时屏幕上会出现一个痛苦地捂着胸口的战士倒地。

游戏开始时出现你整装待发的蒙太奇镜头，然后出现游戏封面，屏幕上有一游标代表枪的准星，用方向键可以调节准星的位置进行瞄准。

这时屏幕上会出现一个战士跳伞的画面，然后显示 6 个小画面，分别代表不同的场所，你可以移动光标键选择想进入的场所，对准其画面开一枪，游戏即进入这一场景。每一画面下有其名称，其意义是：

VILLAGE	山村
COMMUNICATION CEnter	通讯中心
AMMODUMP	弹药库
JUNGLE	丛林
PRISONCAMP	集中营
AIRPORT	飞机场

每一关打过后又会显示这一画面，但被打过的这一关的画面不再显示，而是一个空白，按游戏的要求，其攻击顺序应该是：

山村—通讯中心—丛林—弹药库—集中营—飞机场

在每一关的战斗中，屏幕右方有一些字幕与图形，显示我方弹药使用情况及敌人的情况，了解这些情况很重要，这直接影响战斗的进行，可以知己知彼，取胜才有保证。

当你牺牲后，可以按开火键接关，但只能接 3 次。如果你在 10 秒内不按键，游戏自动重新开始。

具体攻关过程如下：

1. 山村

这是一个海边村庄，前面是民舍，后面有山，敌人从两侧出现向你射击。敌人距离远近不同，近的人高大，远的人矮小，都同样对你有威胁，不要以为远处敌人可忽略，开起枪来一样击中你，而消灭远处的敌人在瞄准上要难得多。

这一关障碍少，地势平，视野宽，弹药充足，可以很轻松地打过去。

战斗中会出现一些儿童和救护人员奔跑，不可误伤。

2. 通讯中心

守护此处的敌人兵力较多，战斗比在山村中要激烈，这一关中有敌人冲到前面来扔手榴弹，如被炸中，你失血较多，防御的方法是对准手榴弹开枪，击中后会在空中爆炸，这样

不会伤及你。

天空中有飞来飞去的老鹰，你可以抽空向它射击，有时会得到宝物。

有救护人员跑动，不要误伤。

3. **丛林**

在通过丛林时，在海边与敌人发生战斗，敌人凭借小河的有利地形向你猛烈攻击，并分3条线攻击你：河边、河对岸、河上的炮艇。

河这边配有8辆装甲车，敌人训练有素，可快速奔跑，跪下射击，河上的炮艇边开边打，威胁较大，你可以用枪榴弹将其击毁。河对岸的敌人由于距离远而身形小，对你的伤害较大，要瞄准消灭之。

有奔跑的小孩，不可误伤。

当敌人全部消灭后，出现一个敌军官挟持一妇女做人质，你不要胡乱开枪，打死人质会扣除你的得分，要瞄准敌军官开枪，将其击毙。这时被救的妇女会向战士挥手致谢，远处一敌兵挥白旗投降，抓过来问他，可以了解到人质关押的地点。

4. **弹药库**

打完前3关，你的弹药已消耗得差不多了，这时要到弹药库去补充弹药，才能救出人质。战士在偷弹药时被发现，于是展开一场激战。

这一关的敌人比较凶恶，卧倒射击的敌人很难击中他，有的敌人还冲到前沿来射击，并有8架直升飞机助战，这时战士要数一下自己还有多少枪榴弹，如数量不多，就只能用于炸直升飞机，装甲车可用机枪击毁，如果枪榴弹用完而直升飞机没被炸掉，要打过此关很难。

5. **集中营**

在游戏开始前，屏幕会显示几行字，意思是：这里关押了5名人质，救出他们吧！

这一关的战斗最激烈，敌人兵力多，而且配有12架直升飞机，敌人不停地从两边涌出来，有的敌人在岗楼上射击，不要忽视这些敌人，他们的冷枪会给你以很大的杀伤。

有的人质逃出了牢房，人质穿条形衣服，注意辨认，不可误伤，否则人质会升天。人质逃出时，会有一敌兵手持匕首去追杀，要击毙之，保护人质，如人质逃脱，表示已被救出。

不戴帽子的士兵会扔手榴弹，要小心。

打过这一关屏幕显示：成功地救出了几个人质。

6. **飞机场**

救出人质并不算完成了任务，还必须将他们带回去。于是你带领人质来到飞机场，准备劫机，与守备机场的敌人展开激战。

这场战斗发生在机场跑道上，敌人有很多摩托兵骑摩托射击，在这里的战斗大致与以前差不多，就不再详述了。在这一关中，有手持匕首的敌人追杀人质，要注意消灭这些敌人。

天空中有飞来飞去的老鹰，你可以抽空向它射击，会得到弹药。

将敌人全部消灭后，机场一片平静，这时你不要大意最后的劲敌——一架攻击力很强的直升飞机马上就会出现，你可以用枪榴弹将其炸毁。这架飞机比较坚固，一两炮炸不坏，击毁它后，你迅速起飞，向总统汇报。

七、物品介绍

在游戏中会出现一些物品，适当地运用会有利于游戏的顺利进行，有时对准画面中的猪、鸡、飞鸟等开枪射击，击中后会获得一宝物。

(1)血瓶：补充生命力。

(2)弹夹：补充弹药。

(3)枪榴弹：补充枪榴弹。

(4)炸药：击中后爆炸，可将周围的敌人炸死。

(5)机枪：可以连续攻击，对打飞机、装甲车和炮艇很有用。

八、攻关秘诀

(1)不死：先按[F10]键，再按[F7]键将受伤情况减为0，最后按[F9]键就可以不死。

(2)跳关；先按[F10]键，再按[F8]键可以跳过本关。

(3)弹药：置成不死状态后，按[F7]键，先加枪榴弹，满了再加子弹，直至加满。

九、游戏完成

每当你打过一关，就加10000分，救一个人质加5000分。

当你向总统汇报时，如果你救出了4个以上的人质，总统会满面笑容地向你伸出热情的手，并大加赞扬：

SPLEndID！（好极了）

YOU AER A REAL COMBATANT(你是个真正的战士)

同时，你可得奖金10万美元。

如果你只救出了3个人质，总统会说：

WELL DONE！(干得好)

I HOPE YOU DO YOU NEXT MISSION JUST AS WELL(我希望你下次干得更好)

如果你只救出1、2个人质，总统会叼着雪茄，背向战士很不满意地说：

NOT VERY SATISFACTORY！(太不令人满意了)

BUT YOU CAN HAVE ANOTHER CHANCE(但可以再给你一次机会)

如果你一个人质也没能救出，双手空空去见总统，他会暴跳如雷：

ALL THE PRESIONER ARE DEADED.(所有的人质都死了)

YOU HAVE FAILED YOU MISSION！(你没有完成任务)

DON'T BOTHER COMING Home！(不要回来)

好了，再次开始战斗，祝你好运，得10万美元。

三 维 战 狼

一、游戏简介

本游戏是由美国 ID SOFTWARE 公司出品，游戏为三维动态画面，与敌人面对面作战，紧张激烈，为战争游戏中的优秀作品。

二、背景介绍

在第二次世界大战期间，美国间谍 B. J. BLAZKOWICZ 被纳粹德国俘虏，在德国集中营中，他利用自己的机智和勇敢，仅靠一个匕首，冒着死亡的危险，击败了一个又一个德国士兵，逃出了纳粹集中营，这是二战期间的一个真实的故事。此后，他又几进德国集中营，数次完成了任务，成为美国人民敬仰的英雄。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：VGA。

(3)操纵模式：键盘/操纵杆/鼠标。

(4)运行环境：DOS 环境。

(5)其它配置：可配置 ADLIB 卡等音响卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 WOLF. EXE 文件。

开始之后，显示出命令菜单，用光标键移动光标(以"手枪"为光标)。

1)New game

开始新游戏。

2)Sound

音乐设置。[Esc]键返回，选项分别为：

(1)Sound effect：音效控制

①None：无。

②Pc speaker：计算机 PC 喇叭。

③Adlib/Sound blaster：魔奇音效卡或声霸卡。

(2)Digitized sound：数位音效控制

①None：无。

②Disney sound source：DISNEY 卡。

③Sound blaster：声霸卡。

(3)Music：音乐控制

①None：无。

②Adlib/Sound blaster：魔奇音效卡或声霸卡。

3)Control：控制键的设置

第一页选择你的控制配制，分别为 Mouseenabled（鼠标）、Joystickenabled（控制杆）、Use joystick port 2（双控制杆）等，不选为键盘控制。

第二页选择游戏中所用的四个控制键：RUN（跑）、OPEN（开门）、FIRE（开枪）、STRAFT（扫射）。用[↓]、[↑]键选到适合你的配制的位置，按回车键进行重新定义，用[←]、[→]键选到你要重新定义的项上。按回车键，则在该位置上显示出一个[?]，从你的控制器上找到你对该项的定义键，按一下，则该项定义完毕，所有的项目定义完毕后，按[Esc]键返回。

4)Load game

共有十个存档文件，选择取出。

5)Save game

存储进度。

6)Change view

改变视窗，[←]和[↓]键缩小视窗，[→]和[↑]扩大视窗，[Esc]键返回。

7)Read this

游戏说明。

8)View scores

查看得分。

9)Back to demo

演示，按任一键返回。

10)Quit

结束，退回 DOS。

五、主要控制键

(1)[F1]键：游戏说明。

(2)[F2]键：存储进度。

(3)[F3]键：取回进度。

(4)[F4]键：音乐控制。

(5)[F5]键：视窗控制。

(6)[F6]键：控制设置。

(7)[F7]键：结束游戏。

(8)[F8]键：快速存储。

(9)[F9]键：快速取回。

(10)[F10]键：退回 DOS。

六、操作说明

游戏共有六大关，每大关又分九个小关。每大关都有不同的任务，例如第一关为逃出集中营。第九小关一般是敌军首领，击败他就可完成任务。

游戏共分四个难度，根据难度的不同，敌军的数量、攻击力有所不同。

游戏开始之时，你只有一把手枪和八发子弹。每击毙一个敌人，如果他的武器比你所拥有的武器先进，则你可以得到他的武器，武器共有四种，分别是匕首、手枪、冲锋枪和机关枪，并可捡到四发子弹。直接捡到的子弹有八发。能够捡到的还有食物（增加10%的生命）、救济包（增加25%的生命）、钥匙（通常情况下一关有金、银钥匙各一把，为过关所用）和财宝（增加分数）。每四万分增加一条生命，最多为九条生命，死亡后，失去所有物品。

空中飞鲨

一、游戏简介

本游戏由TAITO公司出品，英文版。

这是在国内深受好评的游戏，它画面精美，表现丰富，讲求技巧，既可单人玩，也可以双人比赛，很受广大游戏爱好者的喜爱。集中火力，消灭敌人！

二、游戏背景

这是一个艰巨的任务，你潜入敌人的腹地去炸毁其飞机场并偷出1架修理好的飞机飞回自己的基地。

在你回去的路上，充满了危险，天空中敌机密布，地面敌人的坦克、炮台、军舰虎视眈眈，你一共要闯过丛林地带、森林、小镇、城市和河流这些敌人重兵防御的地区。你只有3次机会，祝你好运！

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2及其兼容机。

(2)显示器：适合于所有类型的显示器。

(3)操纵模式：键盘/鼠标/操纵杆。

(4)运行环境：DOS环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为SKY.EXE文件。

当你打入文件名后，屏幕上出现游戏封面和主菜单，如图3－2：

其中[U]、[D]、[L]、[R]分别代表上下左右控制键；FIRE代表开火键；BOMB代表扔炸弹键。

1 Player on Keyboard

U

L R

D

Fire

Bomb

Esc To Begin

Easy, Normal or Hard

1 or 2 Player

instruction, Demo

Exit to dos Redefine keys

Joystick, Mouse, Keyboard

Switch joystick

图 3－2

右边小框里 EASY、NORMAL、HARD 选择游戏难度。

1 OR 2 PLAY——可以选择游戏人数。

INSTRUCTION——游戏说明。

DEMO——观看演示程序。

REDEFINE KEYS——重新定义控制键。

最后是操纵模式选择：

操纵杆(JOYSTICK)、鼠标(MOUSE)和键盘(KEYBOARD)。

当你决定开始游戏时，按[ESC]键。

五、主要控制键

见游戏封面中的左边部分，共 6 个控制键。

除此之外，还有：

(1)[F1]键：暂停键。

(2)[F2]键：背景声音开/关键。

(3)[F3]键：声音开/关键。

(4)[F8]键：重新游戏。

(5)[F9]键：回到游戏主菜单。

(6)[F10]键：回到 DOS 环境。

六、操作说明

本游戏从飞机库开始，一共要飞过敌人严密看守的 5 个关口。

在战斗中，你能得到补充。

当你击落一定数量的红色飞机后，屏幕上出现“S”标记的箱子，你吃了后火力会加大 1 倍；

当你击落一定数量的黄色飞机后，屏幕上出现“MM”标记，吃了后可以得很多分；

当你击落一定的黑色飞机后，屏幕上出现“1up”标记的箱子，吃了可以增加 1 条命；

当你击毁一定数量的地面目标后，屏幕上出现“B”标记的箱子，吃了后可以增加炸弹。

在战斗中使用炸弹可以摧毁画面上所有可见的敌人，但炸弹数量有限，一定要慎用。

七、游戏结束

每过1关，飞机会自动降落加油，然后继续战斗。

当你牺牲后，计算机自动计算并登录你的得分情况。

决战中国海

一、游戏简介

本游戏由台湾SOFTSTAR公司出品，中文版。

本游戏是一个超级空战游戏，画面设计精美逼真，有多种超强火力，即能独闯敌营，又能并肩闯关，令你爱不释手。

二、游戏背景

拂晓，攻击开始了。你的任务是在空中消灭敌人的空中打击力量，为总攻击做好准备。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2及其兼容机。

(2)显示器：EGA/VGA。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为DR.EXE文件。

在打入主运行文件名后按一下[2]键，游戏设置为双人形式。

五、主要控制键

(1)空格键：确定键。

(2)光标键：上、下、左、右移动飞机。

(3)[T]键：暂停键。

(4)[[]键：发射机炮。

(5)[]]键：发射导弹。

(6)[W]、[X]、[A]、[D]键：上、下、左、右移动第二架飞机。

(7)[G]键：控制第二架飞机发射机炮。

(8)[H]键:控制第二架飞机发射导弹。

六、操作说明

(1)要身手敏捷,灵活操纵飞机进行躲闪。

(2)本游戏可以进行选关,在主运行文件名后按一个在1—11之间的数字键,游戏自动从所按的数字的下一关开始。

(3)在游戏中有许多的热气球,这是我方发出的补给,你要调整飞机将机头对准气球开火,随着气球被击中的次数不同,它供应的物品也一直发生变化:从油桶、子弹到导弹连续变化3次,第十次变为火力箱。你可以控制飞机去吃它们,其中:

油桶可以增加飞机的生命。

子弹可以增加飞机的弹药量。

导弹可以增加飞机的导弹数。

火力箱可以增加飞机的火力。

注意:火力箱只能变化5次,在吃火力箱后飞机的大小开始变化,最后火力变成最小,但飞机的抗打击力增强了。

(4)在战斗中,有一些黄蝴蝶,吃住后,你的油、子弹和导弹增至最大值99。

(5)在战斗中,有一些金属架,你可以先击中它们然后吃住,这样飞机就可以增加一对翅膀,并且飞机的火力攻击范围增大。

(6)你可以一直按住发射机炮键,直到屏幕上的"ENEYGY"标志全部变黄为止,松开手后,飞机就将积蓄的火力成柱状喷出,威力极大,可以用来消灭敌人的巨型飞机。但这样做极为消耗子弹。

(7)当双人闯关时,要注意相互间的保护。可以一个人先将火力加满,然后掩护另一个人加满,一定要保持有一个飞机的火力最强,另一个飞机可以乘机变换机型,换好后再将火力调为最大,同时掩护另一个飞机变换,如此循环。

(8)在游戏的最后几关中要特别注意节省子弹,因为此时不会有后援了。

七、游戏结束

战斗中,如果你的油(屏幕上显示"OIL")变为0,游戏结束,屏幕上出现一个机器人嘲笑你"太烂了!"、"再来!",按空格键从第一关重新开始。

如果你一口气打完,游戏结束,机器人感叹"哇!太厉害了!",你可以再过一次瘾。

空降游奇兵

一、游戏简介

本游戏是由MICROPROSE SOFTWARE公司于1988年出品,英文版。故事设计独特生动,战斗场面激烈,讲求技巧、难度,用户通过本游戏可以很好地领略一回孤胆英雄的

滋味,是战争类游戏中不可多见的好游戏。

二、游戏背景

一架大力神运输机展翅从空中掠过,身后投下了一朵洁白的伞花,英勇善战的空降特种兵将深入敌后,执行三种难度的 12 个艰巨的任务,迎接他的是血与火的严峻考验。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS-2 及其兼容机。
(2)显示器:CGA/EGA/TANDY-1000/MCGA 和单色显示器。
(3)操纵模式:键盘或操纵杆。
(4)运行环境:DOS 2.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 WAR.EXE 文件。

五、主要控制键

1. 键盘直接控制方式

(1)[↑]、[↓]、[←]、[→]或数字区的[8]、[2]、[4]、[6]键控制上、下、左、右方向。
(2)[Home]、[Pgup]、[Pgdn]、[End]或数字区的[7]、[9]、[3]、[1]键控制斜向运动。
(3)回车键或数字区的[5]键用来发射武器。
(4)空格键用来卧到,再按一次则站立。
(5)[Ctrl]+[S]键关闭/开启声音。
(6)[F1]键使用冲锋枪。
(7)[F2]键使用手榴弹,发射一发后自动转换为冲锋枪。
(8)[F3]键使用火箭筒,发射一发后自动转换为冲锋枪。
(9)[F4]键使用匕首。
(10)[F9]键观看全景地图。
(11)[F10]键返回攻击状态。
(12)数字键[1]—[9]使用定时炸弹。

2. 键盘旋转控制方式

这种控制方式的区别在于方向控制上。

按住[←]、[→]或数字区的[4]、[6]键不放,则不停地旋转,如此时按住发射键,则敌人很难近身。当旋转停下来,在当前方向上按[↑]、[↓]或数字区的[4]、[6]键,则在此方向上前进或后退。

六、操作说明

本游戏共有 12 个任务,分为 3 种难度,在 3 种地形下作战,现分别依次说明如下:

1. 摧毁敌人军火库

难度等级为2，在沙漠地带作战。目标包括一个弹药房、一个堡垒状弹药库和一个燃料堆。

2. 偷密码本

难度等级为1，在温湿地带作战。用户要进入到敌人的控制中心，找到敌人的通讯中心，悄悄地接近，然后偷走密码本。

注意：敌人的守卫者很难对付。

3. 摧毁敌机

难度等级为1，在雪原地带作战。用户（你）在到达飞机跑道附近以前，要避免和敌人接触（不可用手榴弹，尽量用匕首），过早地接触将使敌人飞机飞走。当你到达飞机跑道后，摧毁一切飞机设施。

4. 抓俘虏

难度等级为1，在沙漠地带作战。你要进入到敌人的指挥中心，搜索在那儿的帐篷，直到发现一个敌人军官，你要冲过去将之俘虏，然后用无线电呼叫自己的飞机，在飞机到来之前，你要保护好敌军官的安全。

5. 切断管道

难度等级为3，在温湿地带作战。你要通过敌人输油管道附近的防卫线，用定时炸弹摧毁敌人的输油管道。

注意：小心附近出现敌人的活动小坦克。

6. 摧毁雷达站

难度等级为3，在雪原地带作战。你要渡过北边的冰河，冲入敌人雷达阵地，并摧毁那儿所有的雷达天线。

注意：小心冰河上的冰窟窿。

7. 摧毁导弹发射场

难度等级为3，在沙漠地带作战。你要摧毁发射场地上的所有导弹发射架。

注意：在到达任务所在位置以前，应尽量避免与敌人交火，过早地暴露自己，将引来敌人猛烈阻击，给完成任务带来更大的难度。

8. 解放战俘营

难度等级为3，在温湿地带作战。你要尽量避免与敌人交火，直至到达战俘营，然后炸毁敌人的监控中心（一个圆锥形小房子），扳动控制杆，将战俘放出来，呼叫自己的飞机，并保护好战俘，直到己方的飞机到达。

9. 拍摄实验飞机

难度等级为2，在雪原地带作战。你要进入到敌人的飞机场，进入飞机库中拍摄。

10. 救人质

难度等级为2，在沙漠地带作战。你要炸毁人质营的门，救出关押在里面的人质，然后呼叫自己的飞机，保护好人质的安全，直到己方的飞机到达。

注意：小心敌人摧毁人质营和杀死人质的企图。

11. 声东击西

难度等级为 3，在温湿地带作战。你要冲到敌人的边境地区，尽可能挑起战争，摧毁敌人的一切设施。以吸引敌人的注意力，直到接应的飞机到达。

12. 釜底抽薪

难度等级为 3，在雪原地带作战。你要小心地通过敌人的环形防御体系，在敌人的航空燃料堆前放下定时炸弹，执行任务时，应在定时炸弹爆炸前不让敌人发觉。

七、战斗准备

1. 选择战斗控制方式

有三种控制方式可以选择：

(1)操纵杆方式；

(2)键盘直接控制方式；

(3)键盘循环控制方式。

2. 选择战斗方式

有两种战斗方式可以选择：

(1)练习方式(PRACTICE RANGER)；

(2)实战方式(VETERAN RANGER)。

3. 登记成绩

如果选择实战方式，则你要登记自己的姓名。

4. 难度选择

虽然游戏的 12 个战斗任务本身已经有难易之分，但游戏的作者还是设计了另一种难易方式，这也是本游戏的可取之处，用户在玩时不容易产生厌倦感，即使完成了所有任务，但是任务的难度一经加大，则你会发现玩法又有所不同。共有三种难度可以选择：

(1)敌人是生手，只能开枪；任务目标只有一个。

(2)敌人是老手，还会扔手榴弹，杀伤力很大；任务目标增多，敌人防御很严。

(3)敌人是高手，会发射火箭筒，杀伤力更大；任务的目标更多，敌人防御更严。

5. 选择武器

你作为空降兵的随身武器是固定的，即 4 个弹夹、3 个手榴弹、1 个火箭筒、1 个急救包和 1 个定时炸弹。但游戏中在空投空降兵以前，还可以空投 3 个备用包，你可以根据具体任务选择备用包的内容。

八、如何战斗

战斗时用[F1]—[F4]键选择任一种武器，然后对准目标，按回车键或数字区的[5]键，消灭敌人。

九、攻关要领

(1)有时候子弹打光或任务要求不惊动敌人，这时应使用匕首杀伤敌人。

(2)要善于使用卧倒的姿势来隐蔽自己，等待体力恢复(在屏幕的左上方表示)，也可

以采取卧倒方式前进,接近敌人。

(3)空降兵开始战斗时,身上武器的重量为22,一个备用包的重量也是22,而空降兵最大的负重能力为50,因此在拿了一个备用包以后,不要急着拿第二个,应该打一阵以后将负载减轻后再拿,否则只能拿一两件武器;并且空投时,备用包的空投地点要分散。

(4)要善于利用地形。共有3种地形:沙漠、雪原、温湿地形。3种地形中可以利用战壕来卧倒隐蔽,还可用灌木、土堆、矮墙来隐蔽。

温湿地形中的沼泽也可以卧倒,把头部隐藏起来。

雪原地形中要注意冰河上的冰窟窿。

在3种地形中,凡是埋了地雷的地方的土都明显隆起,要小心避开。

(5)使用手榴弹可以炸开敌人的铁丝网,同时敌人的军用帐篷中间的突起部分如中了手榴弹也会被炸毁。

(6)对钢筋碉堡和堡垒只能用火箭筒或定时炸弹消灭。

(7)在战斗过程中,如果想知道自己的位置和状态,按[F9]键即可看到全景图。全景图中×的地方是飞机接应的地方。目标一般在边境附近,离接应地点不远。

(8)空投时要注意备用包不能空投到战壕或铁丝网、堡垒、碉堡上。空降兵应空投在敌战区内。

(9)当完成任务后时间剩余较多,可以按下[1]和[0]键将时间调整,10秒钟后,飞机就来接应,空降兵应在篝火燃起的地方等待,这样才能登上飞机的悬梯。

十、游戏完成

(1)当完成任务后,游戏将用户完成情况显示出来加以评分并奖励(只在实战方式下有)。得分分为两种:

①任务得分:如果完成任务则得5000分。

②战斗得分:以消灭敌人(士兵和军事目标)的多少给分。奖励也有两种。

如果选择实战情况,任务完成后一般有奖励:

①提升。

②授予勋章。一般在8000分左右或连续完成任务后,才能被授予勋章。

(2)当任务没有完成,则游戏将以消灭敌人(士兵和军事目标)的多少给分。如果空降兵已战死,则降旗致哀,你要重新登记进入游戏;如果空降兵安全返回,则重新选择任务。

(3)空投失败(空投不在敌战区),则空降兵被认定为牺牲。

(4)没有空投,则重新选择任务,得分为0。

M1主战坦克

一、游戏简介

本游戏由DYNAMIX公司于1988—1989年度推出,英文版。游戏模拟M1主战坦克

进行一系列战斗，战争场面真实、惊险、刺激；画面显示逼真，使操作者仿佛置身于战火纷飞的战场，对提高其反应能力和培养吃苦精神具有不小的裨益。

二、性能介绍

美国 M1 主战坦克，战斗全重 54.5 吨，乘员 4 人，装备有一门 105 毫米线膛炮，配备尾翼稳定穿甲弹和贫铀穿甲弹，弹药基数为 55 发。炮塔为有棱有角、上小下大的截棱台形。塔顶有 2 挺高射机枪。火炮炮管位于防盾的中央偏左位置。炮塔两侧的后部有长方形框架，内放贮物箱。箱的前方有束状烟雾弹发射器，一组 6 具。车体内采取隔舱化的措施，用坚实的装甲板将弹药、燃油与乘员隔开。它的改进型换装 120 毫米的滑膛炮，口径增大，增加了护热套，并且采用了一系列新成像瞄准镜，大大提高了坦克的作战能力。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 或其兼容机。
(2)显示器：适用于所有的显示卡。
(3)操纵模式：键盘或操纵杆。
(4)运行环境：DOS2.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 PLAY.BAT 文件。

五、主要控制键

(1)回车键：确定操作。
(2)空格键：发射炮弹。
(3)[Esc]键：退出菜单选择，在战斗中使用，起暂停的作用。
(4)[↑]、[↓]、[←]、[→]键：前、后、左、右移动坦克。
(5)[↑]、[↓]键：坦克加/减速。这个功能要按住不放才行。
(6)[M]键：发射机枪。
(7)[C]键＋方向键：上、下、左右移动坦克炮塔。
(8)[T]键：使用红外线夜视设备，主要用于夜间作战。
(9)[Z]键：改变坦克视图的比例，从 1 倍到 10 倍，以便尽快发现远处的敌人。
(10)[Q]键：中途退出战斗。
(11)[F1]、[F2]、[F3]、[F4]键：从不同的角度观察战场情况。
(12)[F5]键：开启或关闭游戏背景音乐。
(13)[S]键：发射烟雾弹。

六、操作说明

本游戏启动后，游戏提示用户选择有无操纵杆(打 YES 或 NO)，然后进入主菜单。主菜单共四个选择项，依次为：

1. **任务介绍(scenario)**

用户(你)选择一个任务来玩,不计得分,你可以在这里逐步提高自己的水平,然后再进入实战。将光标移到此项上,按回车键后,弹出二级菜单,共四个选择项,依此为:

1)任务

用于选择作战任务。选择8个作战任务,分别为:防御、围攻、打通交通线、破坏基地、毁坏公路、袭击、护送、截击。

2)天候

用于选择作战时间。可以选择白天(day)或夜晚(night)出击。

3)技巧

用于选择作战技巧。可以选择生手(novice)、稳健(moderate)、专家(expert)三个级别。

4)开始游戏

即开始游戏进程。

2. **战役(campaign)**

选择此项后,进入实战状态。将光标移到此项上,按回车键选择后,弹出二级菜单,共三个选择项:

1)开始(begin)

选择后,系统提示用户登记姓名。

2)继续(continue)

选择后,用户可以从系统记录的用户姓名中选择一个活着的继续完成其任务。

3)回顾(review)

选择后,出现三级子菜单,用户可以选择擦除记录(erase)、继续查看记录(next)、返回(return)对系统记录进行操作。

3. **系统信息(M1-imfo)**

选择此项后,出现有关M1主战坦克的信息。将光标移到此项上,按回车键选择后,弹出二级菜单,共有三个选择项

1)乘员情况(crew)

选择后屏幕显示出M1坦克乘员分布图,分别显示车长(co)、机炮手(gunner)、司机(driver)、装弹手(loader)的乘座位置。

2)弹药情况

选择后,用户可以移动光标来查看AX、HEAT、SALOT三种车所载导弹的有关性能。

3)其它装备

选择后,用户可以通过移动光标来查看M1烟雾发射器、机枪、主炮的情况。

4. **退出游戏(exit)**

选择后退出M1主战坦克游戏。

七、开始作战

选择开始作战后，屏幕上出现一位基地指挥官，把将要完成的任务作一简单介绍。然后屏幕上出现坦克在基地加油的画面，并提示用户选择武器配备和控制方式。M1 坦克最多能载 35 发炮弹、6 发烟雾弹和 80 发机枪子弹，用户可以在定量以内选择炮弹的数量，但总数不能大于 30 发。坦克的发动机控制方式有两种，用户可以通过选择 generate 项开(on)或关(off)来选择自动控制还是手动控制坦克。

八、导弹性能

名称	型号	重量 kg	长度 mm	速度 m/s	范围 m	作　　用
AX	AHX－2	31	1215	1100	4000	反直升机、坦克
HEAT	M830	24.2	981	1140	2000	反坦克
SABOT	M829	18	936	1650	2500	反坦克

九、攻关要领

(1)作战中应多选择 HEAT 导弹。

(2)发动机控制状态应选择[on]状态，否则坦克速度得不到控制，当坦克速度达到 60 公里以上时，发动机将会烧毁。

(3)对近距离的目标应选择 HEAT 导弹或 SABOT 炮弹，远距离目标应选择 AX 导弹，当坦克面板左上方的距离显示变红时，表示进入坦克的有效射程，可以开炮。

(4)对敌方手持反坦克导弹的步兵有三种打法：用 AX 导弹远距离攻击、用机枪近距离射击、用坦克车撞。

(5)当炮弹打完或距敌太近时，可以用机枪射击。

(6)每次出击前要用[F2]键确定一下自己基地的位置，以便受伤或炮弹打光时很快回去。

(7)执行任务前，应将自己基地附近的敌人消灭掉，以便受伤回来没有威协。

(8)打直升机应将视图转换为 1：1，等飞机拐弯时用 AX 导弹将其击落。

(9)当坦克受重伤时，坦克的外表为红色。当坦克正面重伤时，面前一片黑，但可以用[F2]看路返回基地。

(10)夜晚执行作战任务时要打开夜视设备。

(11)如果你限入重围，要不断地按住发射烟雾弹的键，即使烟雾弹发射完了也不要紧，这样敌人的反坦克手和一般的小坦克就会打不着你。

十、游戏完成

当你完成任务回到基地后，基地指挥官将对作战过程及战果予以评价，然后显示用户作战记录，显示出用户的姓名、军衔、得分、等级、状态和击毁敌人坦克、飞机的数量。

当所有的任务完成后，用户将光荣地退休。

重金属坦克

一、游戏简介

本游戏由 ACCESS 公司出品，广东软件世界 1989 年发行，是一个供 384K 以上的 XT/AT 机运行的模拟陆战游戏。它没有一般的模拟战争的缺点——操作麻烦。本游戏不但玩法容易，且画面丰富，视听效果逼真（如果用 EGA 以上的显示器，则简直与实战画面一模一样），加上游戏紧张刺激，颇受游戏爱好者的喜爱。

二、游戏背景

游戏开始时会看到美国陆军学校的学员（CADET），登记姓名后，驾驶三种不同的坦克进行模拟战斗训练。在三项坦克训练中，分数均要高于 5000 分才能毕业，并晋升少尉（2ND LIEUTENANT）。之后，学员可以参加战略部署任务或模拟战斗。军阶由少尉到最高的五星上将（5 STAR GENERAL）。

三、游戏配置

（1）主机：IBM AT/XT/PS－2 或其兼容机。

（2）显示器：CGA/EGA/TANDY/单显。

（3）操纵模式：键盘或操纵杆。

（4）运行环境：DOS 3.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 HAN.BAT 文件。

注意：游戏开始时计算机会问你一辆坦克的名称，若答错便无法成为正式的军人，只能玩简单的游戏（LIMITE GAME）。

一共有 16 种坦克，只要记住一种坦克的形状即可，因为密码测试可以是任意次，每次换一种坦克。

五、主要控制键

主要是指键盘控制方式，具体见游戏操作说明部分。

六、操作说明

本游戏共有两种作战模式：模拟战斗和战略部署任务，现分别介绍如下：

1. 模拟战斗

在模拟战斗中，你需要驾驶三种不同的坦克，包括：

1）主力战斗坦克 MBT（MAIN BATTLE TANK）

这种坦克杀伤力最强，但控制最麻烦，控制方法如下：

(1)[1]—[4]键：选择车速，选 1 时，时速为 18 公里，2 时为 36 公里，3 时为 54 公里，4 时为 72 公里。

(2)[Tab]键：前进，[SPACE]键：刹车，[Ctrl]键：倒退。

(3)[Enter]键：从视窗中选择机枪手或驾驶员(GUNNER VIEW/DRIVER VIEW)视窗。

(4)[←]或[J]键：向左移动；[→]或[L]键：向右移动。

(5)[Z]/[X]键：移动炮塔。

(6)[↑]或[I]键：降炮管；[↓]或[K]键：升炮管。

(7)[F1]键：选择最强的弹药(M827)，可以击毁任何武器，也是唯一可以击毁敌军 T—80 坦克的武器。

[F2]键：一般弹药(M829)，可以击毁一般武器。

[F3]键：M830，与 M829 一样。

[F4]键：发射烟雾弹，可以遮蔽敌人视线。

[F10]键：EGA/CGA 的画面切换。

(8)[Shift]键：开炮。

(9)[+]/[-]键：更换目标，当主画面上出现两个或两个的以上敌人时，选择其中一个作为攻击目标。

(10)[F]键：可以透过地面上的障碍物观察敌人的动向。

2)快速攻击坦克 FAV(FAST ATTACK TANK)

即武装吉普车。如果身手敏捷的话，可以杀死许多敌人。其控制方法如下：

(1)[←]或[J]键：向左移动；[→]或[L]键：向右移动。

(2)[Shift]或空格键：开炮。

3)防空坦克 ADAT(AIR DEFENSE ANTI—TANK)

这种坦克拥有导向式地空飞弹和 30cm 机关炮，是最安全的武器，其控制方法如下：

(1)[↑]或[I]键：向上运动；[↓]或[<]键：向下运动；

[←]或[J]键：向左移动；[→]或[L]键：向右移动。

(2)[Shift]键：发射 30cm 机关炮。

(3)空格键：发射地对空飞弹。

2.战略部署任务

这是分数最高的任务。考验你的选择、指挥和判断能力。你的每一个选择都会影响整个战局。开始时你要选择支援部队是属于什么类型的坦克，按[F]键选择 FAV；按[T]键选择 TANK；按[A]键选择 ADAT。你有 FAV、TANK、ADAT 部队各一支，另外有一支支援部队。敌人有三支部队。虽然你比敌人多一支部队，但敌人的军力却比你强大的多。选择支援部队后，计算机开始计时，你还要将光标移到你想要下命令的部队上，按回车键或发射键，便可选择下列命令：

1)补给(RESUPPLY)

当部队燃油或弹药不足时，用此命令让它回总部补给。补给完毕后，部队会留在总部

等待命令。但若总部受攻击或燃油耗尽时便不能补给。

2)移动(MOVE)

命令部队移动到你所指定的新地点。

3)交战(ENGAGE)

命令部队前进,与你指定的敌人部队交战。

4)加入(JOIN)

亲自出战。选择此命令后,你会驾驶部队所属的坦克作战,但仍可以中途退出战斗(按[Esc]键)。

5)取消(CANCEL)

不下达任何命令。用此命令来观察敌人部队的状态。

3. 画面功能选择

在画面右下角的窗框中有四项功能,执行时只要把光标移动到功能键上按回车键或发射键即可。四个功能如下:

1)暂停(PAUSE)

暂停游戏,按空格键继续。

2)读取(LOAD)

将以前存储的10个档案其中的一个读取出来。

3)储存(SAVE)

将目前情况储存在10个档案的其中一个。

4)放弃(QUIT)

退出战略部署任务。

4. 其他功能键

1)[P]键

按一次暂停,再按一次继续。

2)[S]键

声音开关。

3)[Esc]键

退出游戏,若参战,便回到战略部署的画面。若不参战,便回到战员记录档案。

七、攻关要领

1. 主战坦克

(1)要不停地运动,千万不要停在原地,否则很容易受到敌人攻击。

(2)坦克驾驶方法:首先向左或向右一直转动,若主画面左、右上方的空格出现LASER的字样,表示敌人已经瞄准你,立刻发射烟雾弹干扰它。当敌人开始向你开炮时,或主画面上看见敌人目标方框时也可发射烟雾弹。当主画面左上方的空格出现TAGET字样,表示发现敌人,首先移向它,接着按[Z]/[X]键调整炮管,使主画面上方的视窗中的直线交叉在目标上,然后上、下调整炮管,使视窗两边的数字相等,一发炮便可击毁敌人。之后重复上述步骤即可。

(3)以上方法通常是在敌人密集,并且你想全部击毁它们的做法。若主画面上只有一个敌人,或几个敌人相互之间距离前后较大,但左右之间的相互距离较小时,你可以大胆地正面冲向它,直至将其撞到。若敌人在你的正前方,你可以高速冲向它,但若敌人不在你的正前方,你最好一面以低速接近它,一面转弯至正面对准它,才加速冲向敌人(注意:如果对方是坦克,你冲向它只会同归于尽,若敌人不是以坦克出现,撞击它就对你没有影响)。

(4)若发现敌人坦克,千万不要和它正面较量,因为你不是它的对手。最佳的应付办法是走为上。

2.快速攻击坦克

(1)所有的障碍物都不要回避(除非它快速撞向你),相反你要尽量消灭它们,因为这才会大大消耗敌人军力(在黑暗中有些障碍物是不能消灭的,例如第三关的水渍,遇到时应快速回避)。

(2)若听见像高空掷物的声音时,要立刻向左或右直逃,因为敌人正向你空投炸弹,若不躲避便会被它炸毁。

(3)当敌人直升飞机飞来并减速下降时,你可按下键,敌人或许会认为你要向上射击,因而逃避。但若它仍继续下降时,在它正面向你的一刹那,向它开火并立刻向左或右逃避(不要逃太多,否则会撞上障碍物),若你被它击毁,则有几个原因:

①移动太早,打不中它,要迟些移动才好。

②移动太迟,躲避不及,要早些移动才好。

③方向不对,假如你多次向同一方向移动都被它击中,表示敌人正在向你移动的方向攻击,你应该向相反方向移动才能避开它的攻击。这种与对方正面较量的方法只要反复练习,便能运用自如。

3.防空坦克

(1)如果飞弹的数量足够,可以按住SPACE键不放,留意雷达,若雷达左或右方有一个速度较慢的点水平向你移近,表示敌人坦克正向你扑来,这时你将十字瞄准器移到山下面,等待敌人一出现便开火击毁它,这是最安全的攻击方法。

(2)飞弹足够时,千万不要贪分数攻击飞机,因为对空飞弹正自动替你干掉它们。若你不理会地面的战况,敌人坦克一出现你便会走投无路。

(3)若没有飞弹时,先要对付坦克,因为它们才是你真正的敌人。若雷达上没有显示有敌方的坦克接近,才去攻击飞机。

4.战略部署任务

(1)选择支援部队不要随便,应选择你最擅长的车种。

(2)要不断参战(JOIN),除非你不善于驾驶各种坦克。若让计算机替你担任指挥,则必定失败。

(3)退出战斗后,别忘记检查一下各部队的情况,看看还有多少部队可以继续支援、参战或必须补给。

(4)不要随便指挥部队,要选择对你自己最有利的战略,当你经过一段时间后,便会懂得如何运用战略了。

(5)不要因为每次都战败而感到气馁而放弃游戏，谓失败乃成功之母，每次战败后你都会吸取一些经验。

(6)参战不要过久，当你的部队和敌方差不多时，只要能打到比它多2—3人便可退出战斗(除非双方参数很小)，若你比对方少很多人，通常要消灭敌方5—6人后便要退出(除非你只剩下很少的兵士)，因为你参战太久，你的其他部队均会不断被消灭。

5. **其他**

(1)无论驾驶哪种坦克，燃油或弹药不足时都要立刻补给，否则弹药用尽时你的部队便成为废物了。

(2)用操纵杆来控制三种坦克或战略部署也许会方便些(尤其是FAR)，但如果对A-DAT用操纵杆，则上下方向可能会倒转。

八、结束得分

学员参加战略部署任务或模拟战斗，得分逐步累加，军阶一步步由少尉到最高的五星上将。

F19 隐形战斗机

一、游戏简介

本游戏由美国MICROPROSE SOFTWARE公司1991年出品，英文版。

这是一个超级空战模拟游戏，曾荣获全美十大最佳游戏之一。本游戏设计精美，空中景象逼真，颇具刺激性和吸引力。本游戏联上网络之后，成为美国飞行员模拟训练的重要工具，经过一定的训练，可逐步积累丰富的实战经验，这就是为什么美国飞行员在“沙漠风暴”中身手如此不凡的主要原因之一。

二、飞机性能

F19是美国洛克希德公司为美国空军秘密研制的隐形战斗/攻击侦察机。其主要任务是对敌方防空导弹和雷达阵地实施压制性攻击和进行战略/战术侦察。其特点是雷达反射面积小，红外辐射量低、目视观测特征弱，具有“隐形”能力，在入侵过程中不易被对方发现和攻击。其主要的隐形措施是：光滑干净的气动外形，大量采用复合材料，平板拼成的屏蔽进气道，辅助进气口设在机身上面，屏蔽尾喷口，武器内挂，防辐射涂层，使用速燃、热迹少的燃料等。F19采用可伸缩的前翼，用以改善起落和亚音速性能，机翼可向上折叠，以便C—5运输机空运和在航空母舰上使用。

制造公司：美国洛克希德公司。

飞行员：一人。

翼宽：31英尺8英寸。(1英尺(ft)=30.48厘米(cm)，下同)

全长：59英尺。

机高:13 英尺。

最大荷重:17 吨。

引擎:两台通用电子公司生产的 F404－GE－100A 涡轮引擎(不带后燃式引擎),推力 34000 磅。(1 磅(lb)＝0.453 公斤(kg),下同)

巡航范围:520 英里。(1 英里(mile)＝1609.344 米(m),下同)

上升极限:64000 英尺。

海平面最高巡航速度:0.8 马赫。(1 马赫＝1 个音速,下同)

在 36000 英尺最高巡航速度:1.1 马赫。

武装:一门 M61A1 六管式 20mm 加农炮,四具内藏式武器弹舱,最大导弹搭载量 6000 磅。

空对空雷达:无。但有中距离 FLIR/TV 式光学战斗控制系统。

机动性能:良好。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 或兼容机,RAM＞384K。

(2)显示器:单显,CGA,EGA,MCGA 或 VGA 均可。

(3)操纵模式:键盘或操纵杆均可。

(4)运行环境:DOS3.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件名为 F19.EXE 文件。

装入时可在 F19 后加参数

/J 使用操纵杆。

/JN 使用键盘。

/GE EGA16 色显示。

/GM MCGA 或 VGA256 色显示。

/GC CGA 四色显示。

/GH 用 HERCULES 单显卡。

/D2 详尽地面景观。

/D1 中度地面景观。

/D0 低度地面景观。

注意:

(1)速度:程序根据电脑的处理能力自动调整。

(2)清晰度:F－19 有三种模式(D2 到 D0),每一种模式控制地面景观的复杂与否。高的清晰度需要高的处理速度。D0 适合 XT 机,D1 适合 AT 机,D2 适合 386 机,在游戏中用[Alt]＋[D]键来切换,另外 CGA 方式速度最快。

五、主要控制键

1. 方向控制键

(1)[Enter]键:选择键。

(2)[↑]、[↓]、[←]、[→]光标键:上、下、左、右移动飞机。

(3)[PgUp]、[Home]、[End]、[PgDn]键:右上、左上、左下、右下移动飞机。

2. 速度调节键

(1)[Shift]+[=]键:最大马力(Max Pwr)。

(2)[=]键:增加速度(Incr)。

(3)[-]键:降低速度(Decr)。

(4)[Shift]+[-]键:关闭引擎(No Pwr)。

3. 其他飞行控制键

(1)键盘上方的[6]键:起落架/降(Gear)。

(2)键盘上方的[9]键:襟翼上升/放下(Flaps)。

(3)键盘上方的[0]键:刹车(Breaks)。

(4)键盘上方的[7]键:自动导航(Autopilot)。

(5)[Shift]+[Z]键:时间加速(Accel)。

(6)[Shift]+[X]键:恢复正常时间(Normal)。

4. 机外视窗切换键

(1)[Shift]+[F1]键:沟槽视窗。

(2)[Shift]+[F2]键:尾随视窗。

(3)[Shift]+[F3]键:侧视窗。

(4)[Shift]+[F4]键:视窗。

(5)[Shift]+[F5]键:战术视窗。

(6)[Shift]+[F6]键:反战术视窗。

5. 驾驶舱视窗切换键

(1)[Shift]+[?]键:前视窗。

(2)[Shift]+[>]键:后视窗。

(3)[Shift]+[<]键:左侧视窗。

(4)[Shift]+[M]键:右侧视窗。

6. 其他视窗切换键

(1)[Z]键:放大倍率(Zoom)。

(2)[X]键:缩小倍率(Un Zoom)。

(3)[C]键:视角大小(View Angle)。

7. 座舱控制键

(1)[F1]键:座舱视界(Cockpit View)。

(2)[F2]键:抬头显示器开闭(HUD Modes)。

(3)[F3]键:地图显示器(CRT Maps)。

(4)[F4]键:资料显示(Data)。
(5)[F5]键:武器显示(Ordnance)。
(6)[F6]键:系统损害显示(System Damage)。
(7)[F10]键:任务说明(Mission)。
(8)[F9]键:辅助降落系统(ILS)。
(9)[Shift]+[F10]键:座椅弹射(Eject)。

8. 惯性导航系统

(1)[F7]键:选择导航点。
(2)[F8]键:改变导航点。
(3)[Shift]+[F8]键:重设所有导航点。
(4)[Shift]+[PgUp]键:选择/改变前一导航点。
(5)[Shift]+[PgDn]键:选择/改变下一导航点。
(6)[Shift]+[↑]键:向上移动导航点。
(7)[Shift]+[↓]键:向下移动导航点。
(8)[Shift]+[←]键:向左移动导航点。
(9)[Shift]+[→]键:向右移动导航点。

9. 追踪显示

(1)[?]键:摄影前面动作。
(2)[.]键:摄影后部动作。
(3)[M]键:摄影左侧动作。
(4)[,]键:摄影右侧动作。
(5)[B]键:选择攻击目标。
(6)[N]键:指定新目标。

10. 武器装备

(1)[F5]键:武器显示。
(2)[SpaceBar]键:选择武器。
(3)[8]键:武器仓开闭。
(4)[Enter]键:发射武器。
(5)[Back Space]键:发射加农炮。

11. 防御系统

(1)[1]键:发射诱导火球。
(2)[2]键:发射干扰金属片。
(3)[3]键:红外线干扰开关。
(4)[4]键:电子干扰开关。
(5)[5]键:发射诱导物。

12. 其他控制键

(1)[Alt]+[P]键:暂停游戏。
(2)[Alt]+[Q]键:结束游戏。

(3)[Alt]+[R]键:重新补给(只限训练课程)。

(4)[Alt]+[T]键:将任务改为训练课程。

(5)[Alt]+[S]键:重新校正操纵杆。

(6)[Alt]+[B]键:暂时隐藏游戏。

13. 键盘灵敏度调整

[INS]键:预定为 2。3 代表会产生较大的移动,而 1 则表示小的移动。连按两次方向键也会产生较大的移动。

14. 音效调整

[Alt]+[V]键:预定为 2。3 表示可产生所有音效;2 为除引擎噪音外所有音效;1 为只有武器发射及爆炸声;0 为无声。

15. 回转控制(只适用于训练课程)

(1)[Alt]+[I]键:向北方移动。

(2)[Alt]+[J]键:向西方移动。

(3)[Alt]+[K]键:向南方移动。

(4)[Alt]+[L]键:向东方移动。

注意:这些键可让你在放大或缩小的地图中以最快速度传至地图中的某一区,作为快速搜索用。

六、屏幕颜色分辨

CGA 4 色	EGA 16 色	说　明
1. 抬头显示器		
黑色长方形	黑色长方形	无用的武器(白天)
浅蓝长方形	微红长方形	无用的武器(黑天)
白色长方形	白色长方形	有效武器
白色圆圈	白色圆圈	有效武器(已锁定目标)
红色圆圈	红色圆圈	非常有效武器(锁定目标)
2. 电子对抗器		
红色线	红色线	敌地面雷达没发现你
红白线	粉红线	敌地面雷达收到微弱讯号
白线	黄线	敌地面雷达发现你的踪迹
浅蓝线	浅蓝线	敌空中雷达没有发现你
白线	白线	敌空中雷达发现你
3. 损坏显示灯		
淡篮	绿	系统正常
红	红	系统故障
4. 自动导航灯		
白	白	开启
黑	黑	关闭

5. **起落架灯**

黑	黑	收起
闪烁白	闪烁绿	在高速时放下起落架
黑	绿	放下起落架

6. **其他指示灯**

较亮色	较亮色	系统开启
黑	黑	系统关闭

7. **卫星/雷达图**

闪烁白点	白点	你的座机
黑点	红黄闪烁点	任务中的地面目标
黑蓝闪烁的点	闪烁的红点	任务中的空中目标
红蓝闪烁的点	红点	其他飞机
黑点	黑点	地面雷达站
闪烁的白点	黄点	敌导弹
虚线	虚线	脉冲式雷达
实线		多普勒雷达
白点		起飞降落位置

8. **战略地图**

紫方框	方框	长宽各 16km 的范围
红/蓝雷达天线	绿雷达天线	地面雷达
蓝/白船形	蓝船形	舰载雷达
白长方形	灰长方形	空军基地
红色交叉圆圈	红色交叉圈	其他地面目标
白色飞机	灰色飞机	F－19
白外形	灰外形	诱导体
白点	白点	金属片
淡蓝放射状	红黄放射状	火球
淡蓝飞机	黄飞机	较高高度敌机
白飞机	淡红飞机	高度相当的敌机
红飞机	暗红飞机	低高度敌机
白线	黄线	雷达制导导弹
红线	红线	红外制导导弹
蓝方框目标	灰方框目标	你的追踪系统设定目标
红方框目标	彩方框目标	敌雷达讯号发射源

9. **惯性导航系统资料上油耗显示**

黑色区域	黑色区域	已耗油料
白色区域	白色区域	到目前的导航点所需油料
红色区域	蓝色区域	到其他导航点所需油料

暗红色区域　　　　绿色区域　　预备油料

七、进入游戏

1. 辨认机型

在显示游戏封面后，游戏会要你辨认机型，如答错会被送去训练，答对才可战斗。

2. 登录飞行员名册

你可选你的名字后回车，或用[Esc]键删除一个名字再换上你的。

3. 接受任务

如是新手，要先接受训练；预定型态如下：

(1)利比亚战区(Libra Region)。

(2)传统战争(Covention War Situation)。

(3)地面攻击训练(Strike Training as Your Mission)。

(4)毫无经验的敌人(Green Opponents)。

(5)无坠机危险的战斗模拟(No Crash Flight Realism)。

4. 任务简报(INTELLIGENCE BRIEFING)

(1)任务目标(Mission Targets)。

(2)飞行计划(Flight Plan)。

用户可以用光标键及回车查阅。

5. 武器装备(RAMING COMPLETE)

如使用其他武器可自由选择后，再移至此，完成装备。

6. 任务开始(BEGIN MISSION)

选择此项开始。

八、操作说明

1. 飞行前选择

(1)硬件设置。

(2)辩识飞机。

(3)登录飞行员名册。

(4)任务设定(Mission Assignment)：共有四个战区可供选择：

①利比亚(Libya)：攻击训练是从航空母舰到的黎波里(Tripoli)；空对空训练是在班加西(Benghazi)上空拦截敌机。

②波斯湾(Persian Gulf)：此区任务具有挑战性。

③北岬(North Cape)和中欧(Central Europe)：极富挑战性。

(5)冲突阶段(Level of Conflict)：

①冷战(Cold War)：重点是空中摄影侦察，秘密飞行及摧毁特定目标。

②有限战争(Limited War)：比前者有所升级。

③传统战争(Conventional War)：最高级。

(6)任务种类(Type of Mission)：共有两个真实的或训练课程可选择：

①空对空战斗(Air－to－Air Mission)。

②空对地战斗(Strike Mission)。

③训练任务(Training Mission),包括前两种,但有三点不同:

(a)不受伤害。

(b)没有任何分数。

(c)固定攻击利比亚。

(7)敌军素质(Opponent Quality):此项选择控制游戏难易程度。

①无经验之敌(Green Opponents)。

②一般之敌(Regular Opponents)。

③老练之敌(Veteran Opponents)。

④精锐之敌(Elite Opponents)。

(8)飞行性能(Flight Pertormance):

①无坠机式飞行(No Crashes):得分及勋章不易。

②简易式降落(Easy Landing):对升级影响不大,但无法得最高勋章。

③实际降落(Realistic Landings):不会被扣分。有可能得最高勋章.

(9)情报简报(Intelligence Briefing):无论是起飞点(T),主要目标(P),次要目标(S)还是降落地点(L)均在图上。

①任务目标。

②雷达位置,可用方向键查看敌雷达分布。

③导弹射程,同上。

④敌空军基地,同上。

⑤飞行计划。

⑥(6)的特殊情况。

⑦结束简报。

(10)装备(Arming):可选,在武器舱中#1是攻击主要目标的,#2是攻击次要目标的,#3与#4是置放油料或其他武器的地方。

(11)最后决定(Final Choices):最后一次选择。

①选择新任务(Select New Mission)。

②新的情报简报(Intlligence Brieting)。

③重新武器装配(Arm Your Plane)。

④任务开始。

2. 飞行视窗

为达到熟练飞行目的,从各个角度观查F－19是有益的。

(1)[F1]键:回到驾驶舱。

(2)[Shift]+[F1]键:沟槽视窗。

(3)[Shift]+[F2]键:尾随视窗(限训练)。

(4)[Shift]+[F3]键:侧视窗。

(5)[Shift]+[F5]键:战术视窗。

(6)[Shift]+[F6]键：反战术视窗。

(7)[Shift]+[F4]键：导弹观察窗。

(8)[C]键：标准和广角视窗。

3. 抬头显示器(HUD)(有三种模式)

导航(NAV)，空对空(Air－air)和空对地(Air－Ground)，可以用[F2]键切换。

抬头显示器显示信息：

(1)空速表：以数字显示，在左侧。

(2)失速指示灯：在空速表下。

(3)高度表：在右侧。

(4)垂直速度指示器：在高度表内侧。

(5)降落速度指示器：同上。只在起落架放下后显示。

(6)航向指标：上方。正北 000°，正东 090°，正南 180°，正西 270°。

(7)导航点方位指标：在航向指标上，请维持在中央。

(8)机鼻显示器：在中央的十字符号。

(9)飞行路径指示器：标志与上近似，中有圆环，只在导航与空对地有效，空对空时被瞄准器替换。

(10)重力指示器(G)：在空速表左上方。

(11)俯仰角度线：在中间偏左下，以 10 度为一标记。

(12)目前使用武器显示：在左下角。

(13)飞行装备显示：在右下角。襟翼伸出显"Flaps"，刹车时显"Braker"。

(14)操纵杆指示器：当你不使用摇杆时，就会显示在右下角。

(15)无线电讯息：在接收后，会自动解码并显示在顶端。

(16)目标方框：由[/]键设定光学追踪器后，即可由此将目标锁定。

□空对空模式：

1)瞄准器

显示发射两秒后子弹命中的落点。(距离需在 6km 内)

2)导弹锁定环

显示机上导弹能锁定的目标范围。是一大圆环。

3)目标方框

有助于锁定目标，锁定时方框会变成椭圆状。

□空对地模式：

1)目标方框

同上。

2)轰炸照门

在 HUD 上显示此刻所用武器是自由落体炸弹(Free－Fall)或是延迟炸弹(Retarded)时，在显示器上也会出现特殊照门指示；而照门底线及照门靶心则只在使用自由落体炸弹时出现。

(1)弹道飞行路径指示器：指示一条准确轰炸路线，将指示器维持在中央。

(2)轰炸照门指标:用来指示未投弹前距目标距离。当指标压缩越紧和目标成一垂直线时,即为投弹时间。

(3)轰炸照门底线:表示投射路径,线末圆圈表示炸弹命中的位置。

(4)轰炸照门靶心:即连在瞄准线尾的圆圈。

(5)自毁显示:当飞行高度、速度足以导致机内炸弹自爆时,HUD 将有闪烁的符号提醒你,应立即丢弃炸弹。

(6)摄影镜头:如使用的武器之一为 135mm 红外摄影机时,在 HUD 中央下方有一小十字记号表示瞄准的地方。

4. 驾驶地图显示器(CRT MAPS)

驾驶舱左边为地图显示器,[F3]键可切换两种不同的地图。

卫星/雷达地图:可显示所有敌方雷达,多普勒雷达用点状弧线表示,地面搜索雷达与预警机用 360 度圆弧表示,陆地射控雷达用短弧表示。

5. 摄影机/资料显示器(Camera/Data CRT)

在驾驶舱右方,除提供各方向的摄影显示外,也会将资料([F4]键)武器状况([F5]键),损坏([F6]键),导航点以及 ILS([F9]键)等资料提供给你。

6. 飞行控制

(1)[Shift]+[+]键:最大马力。

(2)[Shift]+[-]键:关闭油门。

(3)[=]键:加油。

(4)[-]键:减油。

(5)[7]键:自动导航。如飞行高度底于 500 英尺,将自动升至 500 英尺。若扳动操纵杆自动导航关闭,自动导航系统无法飞越山脉和丘陵。

(6)[0]键:刹车。空中用将减速,在陆上则决定是否着陆。

(7)[9]键:襟翼。伸出时升力大但速度会下降(此时 HUD 会显示"FLAPS"),高速飞行时不能用,会失速。

(8)[6]键:起落架。如"GEAR"灯闪烁,表示速度太快,应减速后才能着陆。

(9)[C]键:视线控制。由舱内向外看的角度。

(10)视野方向控制键:视野可从前方([Shift]+[?]键),后([Shift]+[>]键),左([Shift]+[M]键),右([Shift]+[<]键)四个方向看,并可配合[C]键用。

7. 惯性导航系统(INS)

导航点:有四个。可用[F7]键或[F8]改变。用[Shift]+[Pg dn]键及[Shift]+[PgUp]键即可移动反白的位置,选择一个导航点。而更换时需先按[F8]键,再由[Shift]+[Pgdn] 或 [Shift]+[PgUp]键调整。如仍需程序安排的导航点,按[Shift]+[F8]键。

8. 油料(Fuel)

注意控制板上的"FUEL"灯,油不够时灯会亮。如在武器舱中有备用油,可按空白键,直到额外油(Extra Fuel)出现在抬头显示器的左下方后按回车键即可。

9. ILS 辅助降落系统

[F9]键可开启,在显示器上会有垂直与水平控制线引导你飞向友军机场,但在飞机

降落前关闭。

10.[F10]键

任务说明。

11.[Shift]+[F10]键

跳伞。

12.[F5]键

武器选择。空白键可选择你所需要的武器。

13.**目标追踪**

可以用机上的摄影机(前[/],后[.],左[M],右[,]键)做目标追踪。

14.**发射武器**

(1)加农炮:按空白键即可发射。

(2)其他武器:需先按[8]键打开武器舱,"BAY"灯闪亮,再按回车键即可。作为武器的红外线摄影机使用同上。用完应关闭武器舱。

15.**隐形和防御**

(1)500 英尺以下低空飞行可躲避雷达侦察。

(2)由 EMV(电子对抗)指示器可知敌方雷达是否测到你;在"TRAK"灯下的 EMV 显示器上敌方雷达讯号是由上向下的条状显示;左边为地面雷达,右边为空中雷达,当敌方雷达讯号和 EMV 下方的图形重合时,表示敌方已发现你。

(3)"TRAK"灯亮时表示敌方已盯住你,应赶快摆脱。

(4)小心敌方不用雷达系统的导弹攻击你,那你将无法得到警告。

□导弹警告灯:

攻击为雷达导弹时,"R"灯亮;攻击为红外导弹时,"I"灯亮;

□导弹接近警铃:

铃响时对雷达导弹应丢金属片([2]键);对红外导弹应发射火球([1]键)。

□干扰防卫:

可用 ECM([4]键)开启电子干扰敌方雷达制导导弹或用红外干扰([3]键)干扰敌方红外制导导弹但不可久开,否则更容易被发现。至于诱导物([5]键)是作为被导弹攻击的替身并只有三次机会;发射后"DCY"灯亮,直到被导弹击中后灯灭。

16.**故障检查**

按下[F6]键后,座舱左上方的"Telltale"灯将显示哪一个系统出故障。

导弹警示故障	引擎故障	飞行控制损害
惯性导航系统故障	舱门损害	燃料槽损害
干扰装置损害	AUTO 损害	GEAR 损害

17.**随机故障**

当你发现操纵有问题时应查看一下故障。

九、如何起飞

□起飞：

1. 检查导航(INS)系统

用[F3]键显示卫星/雷达地图；用[F7]键在右边显示 INS 导航点，然后再查看抬头显示器，注意 INS 方向指示器上三角形航向指标的位置。

2. 检查武装

按[F5]键利用右边的显示器检查武器，再利用空白键选择武器，你可在左下方看到武器名称。

3. 拉起襟翼

按[F9]键拉起襟翼并注意右下方"FLAPS"灯，是为获得起飞时的最大升力。

4. 如在航空母舰上，需检查发射器系统

起飞前一定要先踩下刹车，以使飞机能得到足够的动力后起飞。如右下没有"BRAKE"指示时应按[0]键。

5. 启动

按[Shift]+[+]键。

6. 在航空母舰上飞机的起飞：

如在航空母舰上，等驾驶舱左上方的节流阀指示表到最大动力时，按[0]键升空。

7. 加速突破失速速度

注意抬头显示器左边的速度表，有个指针会慢慢下滑，在刻度中央以下时即表示突破失速极限。

8. 爬升

按[↓]键，飞机可以爬升到最高处，然后往下跌。

9. 收回起落架

[6]键。

10. 收回襟翼

[9]键。

11. 转向正确航向

调整方向，使抬头显示器上方的 INS 指示标与航向指标的中央刻度对齐。也可用[7]键自动导航到第一导航点。

□飞行技巧：

(1)操纵要轻。

(2)在移动操纵杆或加减油时仪表要花一至二秒才会将结果显示出来，要注意。

(3)水平飞行应先爬升到 500 英尺以上(2,000 英尺最好)，恢复水平将机鼻朝向正前方，再将节流阀开至 75%以获得最经济巡航速度。

(4)转弯应注意失速!!

(5)翻筋斗此项及垂直爬升易失速。

(6)低空飞行注意不易控制。

□跑道概况：

(1)空军基地：跑道都是南北方向，对准中央线保持000或180度航向，减速。

(2)有意外应加油重飞起再处理。

□使用辅助降落系统(ILS)：

要先按[F2]键将HUD变为导航模式，再按[/]键打开机首摄影机，最后按[F9]键即可。可引导到最近的友好或中立机场。如无则只有自己手动操作。

(1)在基地北方40到50公里爬升到500至1000英尺高，然后转弯使ILS移到机鼻指示器中央的中央。

ILS和水平线的交点就是滑翔曲线的位置；这时它会在机鼻指示器的上方。如发现在下方时，表示飞得太高或太近，应重来。

(2)接近滑翔曲线：当你在滑翔曲线正下方飞行时，只要顺着现在的航向飞行，等到水平线对正中央时，就和滑翔曲线相交了。

(3)相交后，必须沿曲线慢慢下降，应打开襟翼，降低节流阀，使机鼻略高并使速度保持适当。

(4)着陆。ILS不带你着陆，在之前即关闭了，应自己带机着陆。

□直接着陆：

(1)使用ILS如上所述。

(2)以约154m/s的速度接近。在500到1000英尺高度飞行，并降低节流阀至70%，此时速度应在154m/s左右，然后把机鼻提高，保持水平飞行，直到距基地20公里。

(3)放下襟翼，再降低节流阀至50%，然后放下起落架，按一下[0]键。

(4)最后下降。当ILS的水平线到HUD机鼻指示器的中央时，就到了沿曲线下降时了。使飞机下降共有两种方式：一是微微降低动力，另一是降低机鼻角度，不过机鼻不得低于水平线。

另外也可利用ILS的水平线来控制下降速度，除减少动力，水平线仍要维持在机鼻指示器中央。同时也要注意速度和失速间的差距，不可低于13M/S但也不可高于128M/S。

(5)着陆。高度计读数在陆地上应为0，在航空母舰上应为125英尺。安全着陆速度显示在HUD的垂直速度指示器上。应以每分钟400英尺垂直速度下降最安全。

碰到跑道后按[Shift]+[一]键关引擎，按[0]键刹车。在航空母舰上应停在拦截区内，为此应将机鼻下压，最后一刹那按刹车[0]键并将机鼻微拉高，如不成功，需重飞起再来。

十、作战方式

□武器发射过程：

1.命中目标

(1)寻找目标：任务的主要与次要目标都存在INS中，通常#2导航点是主目标，#3导航点是次要目标，如你曾自行变更导航点，仍可按[Shift]+[F8]键恢复原资料。一但确认目标，按[F7]键呼叫导航点，再将HUD上的INS对准目标飞行即可。

(2)使用 HUD 选择正确的作战模式。

(3)使用摄影机锁定目标,在白天有效距离是 80－100 公里,夜间 50 公里。

(4)选择正确武器,可利用目标框来判断是否合用,框越大越好。

(5)发射,结果将由 AWACS 飞机观测后通知你。

2. 武器的使用

1)20mm 加农炮

(1)空对空。在 HUD 的目标方框会显示敌机,而机右上方显示屏中显示敌我距离,加农炮最大攻击距离 6 公里,有效 3 公里。

(2)空对地。效果不好,建议不用。

2)导弹

(1)空对空(AAM):AIM－9M 响尾蛇导弹和 AIM－120AM－RAAM。

(2)空对地(AGM):Penguin－3ASM,AGM－84A Harpoon,AGM－65D Maverick,AGM－88A,HARM。

(3)导弹锁定环:在空－空模式下出现。如敌机出现在环中而且在射程中,导弹即可锁定目标。

(4)椭圆锁定:在空－地模式下,目标方框会显示目标所在,当方框变成椭圆时,导弹即可锁定目标,如椭圆变色时说明,表示能准确命中。

(5)发射时,先打开武器舱,再发射,但要注意,高度需在 500 英尺以上,因发射导弹时飞机会下降 300－400 英尺。

3)激光导向炸弹

包括 GBU－12 Paveway,CBU－72 FAE 和 MK20 Rockeye Ⅱ,由机尾导向激光器导引。

(1)目标锁定。同上。

(2)掷弹技巧。因这类炸弹无动力,所以应先水平飞行接近目标,保持 500 英尺低空飞行,在距目标 3—6 公里时以 30—60 度仰角爬升,等到目标锁定信息出现时投弹,并以小转弯离开。

(3)发射方式。同导弹。

4)延迟炸弹

包括 MK20 Rockeye,Durandel,MK82－1 Snakeye,MK35 Incendiary Cluster ,ISC B－1 Minelets。具有特殊的尾翼,下降慢,使你在低空投弹后有时间脱离。

(1)水平投弹。以低空接近目标,等 HUD 信号出现时投弹。

(2)飞行路径指示。在 500 英尺以上飞行时,投弹前改变方向使飞行路径指示器和菱形指标重合。

(3)当菱形变小成一点时是最好的投弹时机,你可按刹车滑机,投弹后迅速脱离。

(4)如机上电脑发现危险,投弹信号会闪烁,这时应放弃投弹或投弹后迅速脱离。

5)一般炸弹

包括 MK80－2Slick,MK122 Fireye,与延时炸弹相同,但安全高度为 3000 英尺。

6)135mm 红外线摄影机

是固定在武器舱中的侦察照像机。其操作方式为：

(1)将 HUD 设为空对地方式。

(2)武器选择摄影机。

(3)利用[/]键和[B]键追踪目标。

(4)打开武器舱。

(5)利用 HUD 目标方框中的十字线摄取图像。

7)运送或取装备

应找到秘密基地。秘密基地无 ILS 系统，只有火光引导，跑道也只有一半长，任务中如有此项，则很具挑战性，在 HUD 中你可看到装备的输送，完成后即可返航。

8)空投

这也是任务之一。首先打开武器舱，在经过无线电信号塔时，按下投掷钮，飞行高度应在 500—1000 英尺，但越高越不准。

十一、隐形与防卫

(1)尽可能低空飞行，并收起起落架，关闭武器舱。

(2)利用地形躲避雷达侦测。尽量远离雷达。

(3)随时注意"TRAK"警示灯。

(4)发射诱导物(Decoys)'([5]键)诱开敌人注意力。

(5)利用干扰器。对雷达制导导弹用 ECM([4]键)，对于红外制导导弹用 IR([3])；但不可久用，否则更易被发现。

(6)利用金属片(Chaff)([2]键)和火球(Flares)([1]键)引开导弹。

(7)以急速回转进入导弹追踪死角即可躲避导弹。

(8)小心导弹近距爆炸，波及座机。

十二、游戏完成

□结束任务：

(1)平安降落。

(2)坠毁。你的前途黯淡，但在坠机前跳伞，也许还有机会。

(3)跳伞。须在 2000 至 14000 英尺高空跳伞才安全，但注意不要降落在敌方或海里。

□计分：

根据完成任务的多寡优劣，上将会给你记些分数。

□勋章、升级和名望：

1. 战斗勋章

如你能完成任务，并获得高分，就可能获得。

2. 其他勋章

根据完成任务的次数和因公受伤而获得。

3. 升级

随分数积累而慢慢升级，一开始是少尉，最高是准将。少尉 Second Lieutenant (2nd

Lt.)，中尉 First Lieutenant(1nd Lt.)，上尉 Captain(Capt.)，少校 Major (Maj.)，中校 Lieutenant Colonel(Lt.Col.)，上校 Colonel (Col.) ，准将 Brigadier General(B.Gen.)。

□记录保存：

计算机会自动更新你的记录在飞行员名册上。

(1)AM：空军奖章：肯定你的表现良好。

(2)DFC：优秀飞行十字勋章：表扬在战斗中的杰出表现。

(3)SS：银星勋章：表扬在战斗中英雄式的表现。

(4)AFC：空军十字勋章：表彰特殊的英雄事迹。

(5)CMOH：国会荣誉勋章：美国最高军事勋章。

(6)PURPLE HEART：紫心勋章：奖励受伤飞行员。

(7)COMBAT READINESS MEDAL：备战勋章：奖励训练毕业人员。

祝你好运!

F117A 隐形战斗机

一、游戏简介

本游戏由美国 MICROPROSE SOFTWARE 公司 1991 年出品，英文版。

由于该公司推出了颇受好评的《F19 隐形战斗机》，为公司赢得了巨大的经济效益和社会影响，公司决策层又进一步推出了全 256 色 VGA 真三维超级空战模拟游戏“ F117A 隐形战斗机”，同时又根据世界风云变幻，在游戏中加入了沙漠风暴、越南战争、朝鲜战争等战区，使得游戏更加具有可玩性。因此，本游戏一出世，其势头就大大超过了《F19 隐形战斗机》，成为大陆地区最受欢迎的游戏节目之一。

二、飞机性能

F117A 是美国空军的一种亚音速飞机，主要有两大特点。一是外形奇特，整架飞机几乎全部由直线构成。之所以做成这么一个形状，主要是为了隐形。衡量一种飞行器的隐形效果，常用雷达波反射面积来作为标准，英文缩写为 RCS。F117A 的 RCS 值只有 0.001～0.01 平方米，比一个飞行员的头盔的 RCS 值还要小。二是机载武器和设备通用性强，内部武器舱长 4.7 米，宽 1.7 米，可携带 2 枚 907 公斤激光制导炸弹，也可携带 AGM－88a、AGM－65 空对空导弹和 GBU－15 炸弹。

其主要数据为：

制造公司：美国洛克希德公司。

飞行员：1 人。

翼展：13.32 米。

机长(不含探头)：19.85 米。

机高：3.81 米。

最大起飞重量:23825公斤。
空重:13920公斤。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2及其兼容机。
(2)显示器:VGA。
(3)操纵模式:键盘或操纵杆。
(4)运行环境:DOS3.0以上版本。
(5)其他配置:可以配置ADLIB等音效卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件是F117.EXE文件。

五、主要控制键

同F19。
其中飞机座舱控制键[F6]键,用来控制夜视装置,当飞机座舱面板上的"FLAG"灯亮时,飞机启用夜视装置。

六、操作说明

在正式执行任务之前,你可以选择两种F117A机型:
(1)MICROPROSE F117A:有4个弹舱,能执行所有的任务。
(2)LOCK F117A:只有2个弹舱,主要执行战略轰炸或偷拍任务。并且只能飞行在离地面500米左右的空中。
F117A的作战区域比F19扩大了许多:
除了F19的4个战区外,又增加了古巴、沙漠风暴、越战、朝鲜战争、苏联战争5个战区。
其他有关操作技巧详见"F19隐形战斗机"。

烈 火 战 鹰

一、游戏简介

本游戏由日本SEGA公司出品,英文版。
本游戏属于战争类游戏,既可以单人玩,又可以双人玩,其三维全景视角设计和激烈的情节使不少游戏爱好者爱不释手。

二、游戏背景

大战前夕，我方总部发觉敌人调集大量攻击机聚集在我方前沿的一个基地里，为此，我方决定派出最好的 3 架飞机，将敌人的飞机摧毁在其基地，你有幸被选中完成这一光荣的任务。迎着弥漫的硝烟，你驾驶着战鹰勇敢地飞向敌人的基地……

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：适合所有类型的显示器。
(3)操纵模式：键盘或操纵杆。
(4)运行环境：DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 ZXOON.COM 文件。
本游戏自动检测机器配置，以决定操纵模式。打入主运行文件后，屏幕出现：
Enter
1 OR 2 PLAYER
用户可以打入 1 或 2 来选择玩的人数。

五、主要控制键

(1)[→]键：控制飞机向右移动。
(2)[←]键：控制飞机向左移动。
(3)[↑]键：控制飞机向下移动。
(4)[↓]键：控制飞机向上移动。
(5)空格键：发射键。

六、操作说明

(1)飞机只有 3 次机会可以把握，游戏开始时，屏幕右下端显示要消灭的敌人飞机数(ENEMY PLANES)，下端显示飞机的油料(FUEL)，你要在有限的时间内尽可能多地消灭敌人的飞机。

(2)敌人基地四周是坚固的城墙，你只能从其缺口处进入，有的入口处安有电网，要小心地从电网中间进入。

(3)进入敌人基地后，敌人的火炮、飞机和导弹一齐向你开火，你只有按[↑]键使飞机贴地面飞行，才能躲过敌人的雷达，然后首先将其雷达摧毁，接着摧毁其导弹、飞机、火炮、弹药库和导弹发射架。

(4)如果不幸被敌人雷达发现，可以先将飞机高度降至最低，然后将飞机的方向调成与敌人导弹的方向相一致，等敌人的导弹飞来降低高度攻击你的一刹那，按开火键将其摧毁。

(5)在敌人基地的纵深:这时敌人的飞机纷纷升空来拦截你,在空中作战时,当敌我飞机的高度相一致时才能展开攻击,这时飞机的前端会出现"×",你只要调整水平方向就可瞄准敌人了。

(6)注意,飞机的燃料是有限制的,你一定要抓紧时间,当从敌人基地的一个缺口飞到另一个缺口后,燃料自动加满。

七、游戏完成

当你攻到敌人的总控制室前,将其防御导弹摧毁后,游戏重新开始,敌人的飞机数目又增多了,再干!

当你在 3 次机会中没有把握住,游戏在同一难度上重新开始。

空 中 战 魂

一、游戏简介

本游戏由 ADAMS 公司出品,英文版。

本游戏情节新颖,战斗场面宏大,有一定的难度,比较有意思。

二、游戏背景

这是一个科幻故事,公元 2435 年,一个沙漠民族正在为控制地球而挑起战争。你,代表地球上最后一个文明部族,负责阻止他们的阴谋。

你的力量是空中打击力,沙漠战士首先攻击你的飞机制造工厂,你的任务是保护它们。

沙漠战士拥有 4 中打击力量:摩托车队、卡车队、飞机部队和火箭部队,它们各自具有其攻击力,要找到其弱点进行打击。

你的力量包括飞机、飞机工厂、飞艇和飞机场。敌人首先攻击你的飞机工厂和飞机场,你必须竭尽全力保护它们。每次战斗结束后,飞机工厂就会生产出飞机来进行补充。

正义最终会压倒邪恶的,勇敢地上吧!

三、游戏配置

(1)主机:IBM/XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器:适合所有类型的显示器。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 FIGHTM. EXE 文件。

打入主运行文件后，屏幕上显示游戏说明，按任一键向后翻页，最后按[Ctrl]键进入游戏。游戏分为两个阶段：

第一阶段是地图阶段，在这里你可以充分观察敌我力量对比情况，当敌对行为一产生，游戏进入第二阶段。

五、主要控制键

(1)数字键区的[7]或[Q]键：控制飞机向左上方运动。

(2)数字键区的[8]或[W]键：控制飞机向上方运动。

(3)数字键区的[9]或[E]键：控制飞机向右上方运动。

(4)数字键区的[4]或[A]键：控制飞机向左方运动。

(5)数字键区的[6]或[D]键：控制飞机向右方运动。

(6)数字键区的[1]或[Z]键：控制飞机向左下方运动。

(7)数字键区的[2]或[X]键：控制飞机向下方运动。

(8)数字键区的[3]或[C]键：控制飞机向右下方运动。

(9)空格键：开火键。

六、操作说明

(1)敌人共有 4 种攻击力量，要分别对待。其中：

摩托车队是一小帮以破坏飞机工厂为乐趣的掠夺者；

卡车队是一群破坏成癖的家伙，只有攻击其轮胎才能阻止他们；

飞机的任务是为摩托车和卡车队护航，但是他们时常会设下圈套，攻击你的飞艇；

沙漠战士使用的是寻热火箭，其威力巨大，你的飞机和飞艇一定要小心，否则就要吃亏。

(2)你在战斗中要注意保护自己的飞机工厂，只要坚持下来，每次攻击过后，你的工厂都会生产一些飞机来补充部队。

(3)要注意节省子弹，必要时你可以控制飞机躲进飞艇，以免遭敌人的攻击。

(4)游戏在战斗中分为两个屏幕，一个是侧视图，一个是俯视图，，这样战斗就在 3 维空间中被描述。在战斗中你要集中精力，同时注意两个视图，才能及时发现并消灭敌人。

(5)为了消灭敌人，你要在两个视图中都保持飞机水平飞行，然后再伺机消灭敌人。

七、游戏结束

当你的飞机被敌人击毁，游戏结束，计算机根据你在游戏中表现出来的水平授予你一个军衔。

星际大战

一、游戏简介

本游戏由 DATA PRODUCTS 公司出品，英文版。

你，银河的护卫者，面对异形的入侵，义不容辞地拿起武器进行反击。本游戏情节设计紧张激烈，难度由浅入深且可以选择，十分引人入胜。

二、游戏背景

银河系经过了几亿光年的变迁，有一天，一群异形的外星入侵者向宁静的银河系发动了进攻，为了宇宙的和平，你派出了银河卫士——银河飞机进行反击，一场宇宙大战开始了……

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。

(2)显示器：适合所有类型的显示器。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 SC.EXE 文件。

五、主要开展键

(1)光标键：控制飞机移动。

(2)空格或回车键：发射导弹。

(3)[SCROLL LOCK]键：暂停键。

(4)[Q]键：退出游戏。

(5)[ESC]键：游戏结束并重新开始。

(6)[1]—[5]键：选择游戏难度。1 的难度最大，5 的难度最小。每次开始游戏时有 3 架飞机，选择[4]时有 4 架，[5]时有 5 架。

六、操作说明

(1)要身手敏捷，不断操纵飞机边躲避异形扔的炸弹边攻击。

(2)每关总共有 45 个异形，分为 5 派，要从下往上一排一排地消灭它们。如果让它们到达屏幕的下端，则保卫战失败。

(3)在飞机与异形之间有 5 个保护设施，要很好地利用它们做掩护，消灭异形。但是这

些设施经受几次攻击后，其保护作用就没有了。

(4)战斗过程中，有一些异形的飞船经过，击落它们！这样你可以得很多分。

(5)如果异形已经十分接近屏幕底端，且所剩无几，而这时你的飞机较多，你可以采取自杀性攻击方式，即直接将飞机撞到异形上将其消灭。

七、游戏完成

如果飞机损失殆尽或异形到达屏幕底端，则游戏结束，计算机根据你消灭异形的数量自动计算出你的得分。

一般，消灭第一排每个异形得10分，以后每排依次加5分。消灭一艘飞船得100分以上。

大　战　略

一、游戏简介

本游戏由游戏工厂制作，DRAGON GROUP 监督，汉堂国际资讯1992年发行，中文版。

本游戏完全模拟实战，紧张激烈，非常过瘾！对于喜爱战争类游戏的游戏者更是吸引力非凡。陆地上第三代主战坦克“挑战者”、“豹2”、“M1A1”大战“T－80”、“T－72”，蓝天中最先进战斗机“F－22”、“F－16C”、“幻影2000”力敌“米格29”、“苏27”，海洋里战列舰、巡洋舰、驱逐舰大决战，多兵种协同，立体作战……

作战任务多，种类全。从地形上分有森林作战、沼泽作战、沙漠作战、平原会战、空中对战、海洋厮杀等等；从任务上分有消灭叛军、接应盟军、保护物资、夺取物资、强行突围、轰炸目标、追击逃敌等等……

通过玩本节目，相信你可以大过特过现代化战争的瘾了。

二、游戏背景

你，一位久经沙场的智谋勇士，当战争发生时，总统先生命令由你组织一支雇佣兵部队去前线作战，战斗一共要进行50场(关)，任务一个比一个艰巨……

在激烈的战斗中，要充分发挥你的战略、战术才能，细心观察敌军，搞清其部署及武器性能，找到敌人的弱点，利用我军的长处，最大限度发挥每种武器装备的作用。

当然失败也是难免的，但是只要你好好总结经验，调整部署，改变战术，胜利终归会来到……

由于你的顽强努力，终于摧毁了敌人的总指挥部，将敌人彻底击溃，可是此次作战任务是高度机密的，不便宣传你这一伟大的战绩，当然在胜利地完成了任务之后，便和迷人的秘书一起度假去了……

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为:WAR.BAT。

运行后,第一个选择项为:选择屏幕模式:

(1)EGA(16色);

(2)MCGA(256色)。

第二个选择项为:选择音效种类:

(1)PC喇叭;

(2)Adlib音效卡/声霸卡。

用数字键[1]、[2]选择。

如果你的显示器达到MCGA标准,并在第一个选择项中选了[2],则在开始游戏前有一段动画显示,否则直接进入下一项:

开始新战役		继续旧战役
	进行单一战场	

用[→]、[←]、[↑]、[↓]移动,高亮度的项目为当前项目,当高亮度项目是你要选择的时,用空格键确定。

如选择继续旧战役,则还要选出你的存档,用[→]、[←]移动,空格键确定。

如选择进行单一战场,则要选出进行第几场战斗,用[→]、[←]选择十位和个位,用[↑]、[↓]选择[0]—[9],用空格键确定。

四、武器性能介绍

1. 对空

指武器对战斗机、轰炸机等空中目标的攻击能力。同种武器在对付不同敌人时,攻击能力不同。例如,陆战兵器对攻击机的攻击能力只是其对空值的2/3;战斗机的副武器在打击空中目标时,其攻击能力是其对空值的3倍。

2. 对地

指武器对地面目标的攻击能力。

3. 射程

指武器的打击范围。所有副武器的射程均为1,而主武器射程各不相同。

4. 弹量

指武器的弹药数量。当弹药耗尽时,该种武器不能使用。

5. 索敌

指武器的侦察范围的半径值。

6. 移动

指作战单位每次可前进的步数。但陆军在河流、湿地等地形中,移动减慢。

7. 装甲

指作战单位的生命点数。当这个值被打击为零时,该作战单位即被摧毁。

8. **油量**

指每个作战单位的油料总数。若油量值耗为零，陆军部队不能移动，空军部队则坠毁。

9. **经验**

指各作战单位会在战斗中积累一定的经验，当经验达到一定值时，有的作战单位可以升级为威力更大的作战单位。

10. **搭载能力**

只有运输机、运输舰和部分装甲车辆具有此能力，它们可运载其他作战单位快速机动，给敌人纵深以沉重打击。

五、战前准备

进入游戏后，首先交给你一张作战任务书，指出下一场战役的任务、敌军特点、我军行动时的注意事项和奖金。要认真看这个任务书，它对你的作战将会有所帮助。

弄清了自己的战斗任务后，按空格键或[Esc]键。

随后，你带着秘书到军火商处购买作战部队，你可命令秘书做以下几件事：

1. **申请装备**

用方向键移动，当"申请装备"项为高亮度时，按一下空格键确定进行此项工作。

对于不同的战斗任务，所能购买的武器不同。进行的战役越多，能购买的武器越多。

用左、右箭头改变当前武器种类，空格键确定。若你目前尚不能购买该类武器，则会看到"此类装备目前无法申请…"；若已能购买该类武器，则出现一窗口，其中显示目前该类武器中，你所能购买的型号，用上、下箭头移动，左、右箭头翻页，选择你想购买的型号，按空格键确定。这时，出现另一窗口，显示该武器的性能数字和价格，询问你是否确定要购买，按[Y]键则买该武器；[N]键则不买。

2. **装备退换**

用方向键移动，当"装备退换"项为高亮度时，按一下空格键确定进行此项工作。

随着战斗的进一步深入，原先的武器已不能满足激烈的战斗需要，可将已淘汰的武器装备卖掉，增加部队经费，以便购买更具威力的武器。在所出现的窗口中，用上、下箭头移动，左、右箭头翻页，选出要退换的作战单位后，按空格键，接着在另一窗口中，显示该作战单位的性能和卖出价格（低于买入价），询问你是否真的要卖出，按[Y] 键则卖出该武器；[N]键则保留它。

3. **单位升级**

用方向键移动，当"单位升级"项为高亮度时，按一下空格键确定进行此项工作。

各个作战单位在战斗中会积累一定的经验，当经验数足够升级时，则可用此项目将该作战单位升级。升级要花费部队的经费，但比购买该武器要便宜，不仅如此，而且有的武器你在当时状况下无法买到，甚至永远也买不到。如衣阿华级（IOWA）战列舰就无法买到。升级后的武器比当时的武器的威力均大得多，因此在战斗中要注意积累经验，并要保护好经验足够升级的单位。

若单位无法再升级，则计算机会提示你该单位已无法升级。

若单位的经验数不够，则计算机会提示你该单位还需多少经验才能升级。

4. **检查部队**

用方向键移动，当“检查部队”项为高亮度时，按一下空格键确定进行此项工作。

察看部队中作战单位目前的情况。用左、右箭头翻页，用上、下箭头移动，选中要查看的作战单位后，按空格键确定，在一窗口内，显示该作战单位的性能数据，查看完毕，按一键。秘书询问你是否要继续察看其他作战单位，按[Y]键则重复以上查看步骤，[N]键则退出。

5. **战况记录**

用方向键移动，当“战况记录”项为高亮度时，按一下空格键确定进行此项工作。

如果欲存贮你目前的游戏状况，可用左、右箭头选择[1]、[2]、[3]三个存档，空格键确定，然后，按[Y]键确定，[N]键取消。

6. **报告终了**

用方向键移动，当“报告终了”项为高亮度时，按一下空格键确定进行此项工作。

以上工作均已完成，可选择该项。按[Y]键确定报告终了，[N]则返回菜单。确定终了之后，则正式开始作战。

六、部署部队

作战画面出现后，有一部分画面为高亮度，我军部队只能布署在那些地方。用数字键区的[1]—[9]键将小框移动到一个空的高亮度画面上，按一下空格键，秘书则会问你将何种作战单位布署在该地区，并出现一窗口，用左、右键翻页，上、下键移动，当移至所要布署的作战单位时，按空格键确定。于是，该作战单位即布署在这个地区了。

如果你对某个作战单位所布署的地区不满意，则将小框移至该地区，按一下空格键。屏幕显示该作战单位的性能，秘书问你是否取消该单位的布署，按[Y]键取消原布署在此地的作战单位，可重新布署其他战作单位，按[N]键，则原布署的作战单位保留。

当部队中所有作战单位均已布署到作战地区或作战地区已布署满了，则秘书会问你是否确定布署完成，按[Y]键表示完成，战斗正式开始。按[N]键则可继续调整布署。

说明：移动小框时，按[Num Lock]键使[Num Lock]灯灭，数字键区的 9 个数字键移动方向分别是：

(1)1——左下方；

(2)2——下方；

(3)3——右下方；

(4)4——左方；

(5)5——无用；

(6)6——右方；

(7)7——左上方；

(8)8——上方；

(9)9——右上方。

七、战斗中

按空格键会出现以下选项：用箭头键移动，空格键确定。

1. **取消**

取消这个菜单，不进行任何操作。

2. **移动**

当小框处于某个作战单位上时，选择此项，则该作战单位闪动，用数字键区的[1]—[9]键移动它到你想要到的位置。注意，各个作战单位的移动步数不同，每移动一步则移动数减一，当移动数为零时，该作战单位此次不能再移动。

3. **侦察**

将某一范围内的地区变为高亮度，以便发现敌军作战单位及其行动。尽量选择搜索敌人范围较大的作战单位，使用此项目。

4. **攻击**

对于主、副武器的射程均为一的作战单位，只有紧靠敌人时，方可选择攻击；对于装备了远程武器的作战单位，只要在自己的射程范围内有敌人，且敌人又不紧靠自己（用上、下箭头，在目标中选一个为攻击目标），即可选择此项，攻击敌人。

选择了该项后，出现一长条框，如图 3—3 所示，其中显示我方作战单位的主武器和副武器的性能数据：

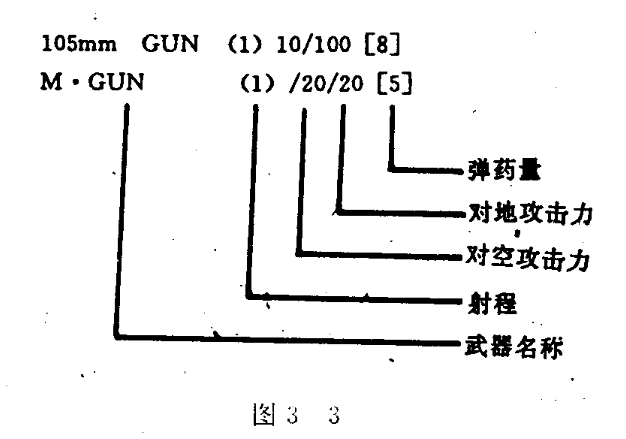


图3—3

用上下箭头移动闪动的长框，来选择此次用来攻击的武器，按空格键确定。

5. **占领**

只有步兵可用此选项。将我方步兵移入敌方城市、机场及港口等目标中，用此项目，占领敌方目标，使之成为我方所有。这样，我军各作战单位可在其中进行补给了。

6. **补给**

陆军可在我方或已占领的敌方城市中选此项，也可在紧靠我方补给车时，选此项，使弹药和油料补满；飞机必须在我方或已占领的敌方机场中选此项，进行补给；舰船必须在我方或已占领的敌方港口中选此项，进行补给。

7. **性能**

将小框移至我方或敌方作战单位上，用此项目察看所选中的作战单位的状况，以便决定如何行动。

8. 轰炸

只有轰炸机可用此选项，并且只能在敌方城市、港口、机场、桥梁上才可实施轰炸。

9. 载降

只有运输机、运输舰和部分装甲车辆可用此项。可装载其他单位的作战单位，用项目7查看其搭载能力项，显示为黑色，若已装载了其他单位，则显示出所装载的单位型号。装甲车辆可在能达到的任何地方，搭载其他单位或将所装的单位投入战场；运输机只能在机场，搭载或投放作战单位；运输舰只能港口，搭载或投放作战单位。

10. 脱逃

在有些作战任务中，敌人援军较强大，当我军完成既定的作战任务后，为了避免更大的损失，可用此项，脱离战场。

11. 机能

分为音效开关、动画开关和放弃战场。

音效开关控制作战过程中是否有音响；动画开关控制作战过程中是否有动画画面显示；放弃战场是回到布署阶段。

12. 结束

一天的部队调动、战斗结束，战役进入下一天。

八、战斗结束

不论你作战失败或胜利，在结束后，秘书会向你汇报这次作战的战果：歼灭敌军数量（各个型号）、我军损失、盟军损失，按一下空格键，秘书继续向你汇报此战我军所占领的敌方目标、敌军占领或炸毁我方（盟军）的目标、我军所得酬劳、因盟军损失所扣除的我军酬劳、发给部队的军饷、目前部队经费。

（1）失败：当作战失败时，游戏又回到：

开始新战役		继续旧战役
	进行单一战场	

你可重新选择。

（2）胜利：当完成任务时，则交给你下一个作战任务书，可以进行下一场战斗。

九、地形介绍

（1）山岳：地形很好，但只有步兵才能进入这类地形，而战车、装甲部队等均不能进入。这类地形防护力为40，耗油量为2；

（2）高地：地形较好，防护力为15，耗油量为1；

（3）道路：地形差，对作战单位无防护能力，耗油量为1；

（4）森林：地形好，但战车、装甲车辆等在这类地形中消耗较多的移动数，前进速度变慢。这类地形防护力为30，耗油量为2（步兵耗油量为1）；

（5）平地：地形一般，防护能力为5，耗油量为1；

(6)城市:地形好,防护能力为30,耗油量为1;
(7)机场:地形一般,防护能力为5,耗油量为1;
(8)港口:地形一般,防护能力为10,耗油量为1;
(9)桥梁:地形一般,防护能力为5,耗油量为1;
(10)河流:地形差,无防护能力,耗油量为3;
(11)海洋:地形差,无防护能力,耗油量为1;
(12)湿地:地形一般,防护能力为5,耗油量为2;
(13)工事:地形很好,防护能力为40,耗油量为2。
注意:耗油量一项对空军无效。除(11)项的海洋外均对陆军而言。

十、攻关要领

(1)战斗中,要尽量多占领敌方目标。步兵每占领一处目标,即可获得10点经验。每占领敌方一目标,可多得酬金100元。

当战斗接近尾声时,可有意留下一支敌方作战单位,不与其接触,而步兵徒步,或用装甲车、运输机等装载步兵去占领敌方目标。当无目标可占领时,再将留下的敌人消灭。

(2)先头部队在前面侦察敌军时,要注意后续部队的跟进保护,千万不可孤军深入!先头部队侦察范围最好在我军后援部队的打击范围之内,这样,当侦察出敌军时,我方后援部队可先下手为强,立即冲上去予以打击,否则,失去战机要付出较大的代价。记住:不可急于求成。

(3)攻击敌军时,可先用具有远程武器的作战单位进行首轮攻击,然后再由近战单位靠近敌军进行再次打击。

(4)要仔细观察我方作战单位的远程武器范围内是否有敌军,若有即先行攻击。不能先移动我方作战单位,因为移动之后,即不能使用远程武器攻击,只有等待下一天了。也许就将先发制人的机会拱手让给了敌人。

(5)当发现敌方的远程武器后,尽量不要进入其火力范围。先集结部队,准备足够的武器,最好是一举将其消灭。另外,可用移动较快的作战单位,紧靠敌军,使其远程武器无用武之地。

(6)与敌军交火时,要充分利用地形保护我方部队。地形利用得好可避免很多损失。如果一边是道路,一边是森林,都可接近敌军,通过森林接近敌军,可以得到较好的地形保护。

空军无地形保护。

(7)各个作战单位在战斗过程中,要密切注意自已的油量和弹药量。没有油量,对空军来说是致命的;而陆军的油料耗尽就只有被动挨打的份了。弹药打光了,还继续冲锋,不仅不能杀伤敌人,而且还会贻误战机。

(8)如果战斗失利,战局已经难以挽回,你可以放弃战场回到战斗部署阶段,重新作战。

十一、游戏完成

当你顺利完成任务后，就可以拿着酬金，带着迷人的女秘书去远离战争的地方度假了……

大时代战争

一、游戏简介

中文版。该游戏为模拟决策类，以中国历史上北伐战争到抗日战争为背景，由你在各路枭雄中选择一个，与其他各路人马争战于神州大地，以生产为基础，招兵买马，扩张地盘，直到击败对手，一统天下。在这里可以使你的战略眼光得到真正的考验。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：VGA。
(3)操纵模式：键盘。
(4)运行环境：DOS 3.0 以上环境。
(5)其它配置：可配置 ADLIB 卡。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 CHINA.BAT。

开始游戏前，所有菜单选择均为按与项目对应的数字，再按回车键确认。若为开始新游戏，在选择了年代之后，出现下面选择：

电脑个性：1.和平；2.好战。选择和平，则电脑对手比较温和，并不喜好战事，初玩者可选此项；而好战，则电脑对手经常挑起事端，本项适于高手。

人工智慧：3.高；4.低。选择高，你在自治时，会有更多好处；选择低，则相反。

四、主要控制键

(1)数字键：在下达命令时，键入对应的数字，再按回车键，则执行该命令。
(2)回车键：确认键；在作出是或否的选择时，为[N]键。
(3)[O]键：在作出是或否的选择时，与 Y 键同样。
(4)[Esc]键：退出当前操作。

五、命令菜单及游戏规则

游戏中，屏幕右下方指令数表示，目前你在该省可下达几条命令，每下达一条命令后，指令数减一。

粮食、煤、铁等等物资每一季度收获一次。

1. 调动

将部队由一省调至另一省。它又分为部分调动和全部调动：

(1)部分调动：将当前省的一部分将领调至邻省，用数字键选择要调出的将领，在选完后，按[0]键，再按回车，则可结束选择。

(2)全部调动：可选某将留守或不派人留守。

2. 军事行动

对相邻的省发动进攻，若相邻各省均是己方地盘，则不能用此项。

(1)每次作战可选择10位将领参战，第一位为此次战斗的指挥者。战斗中其前方标记为一个“#”号，注意保护他，若他被击败，则整个战斗失败。

(2)出发时，要带足够的粮食、燃料、弹药和黄金。战役中，每天均要消耗上述物资，例如黄金用完了，此作战便结束，是你方失败。

(3)战争若进行到一个月时，暂停一下，下月接着作战。这便给你一个喘息和增派援兵的机会：注意日期，快到月底时，将战场上损失较重的部队撤出去。下月来临，可由相邻的省增派生力军加入战场，援军与原作战部队总共不可超过10支。

(4)若你是进攻方，则要将守卫的敌人全部消灭或攻占该省的全部城市；若你是防守方，一边要守住城市，一边要找出敌人的指挥官，如果能将其消灭，则敌方失败；若敌人的司令在战场中，消灭他则敌人失败。

3. 运补

运送物资到相邻的省。每省的粮食、黄金、燃料、弹药、铁矿、煤矿等等的最大拥有量为60000。

4. 征税

征收一定量的物资。此项每季度只能用一次。

5. 征兵

分为征兵和重新整编。用于扩充部队和调整士兵分布。

(1)征兵：需要黄金，每个兵种所需黄金数不同，以步兵最便宜，装甲兵最贵。要征某兵种，该省中必须有将领能带领该种部队，否则，不能征该兵种。步兵部队最多为20000人，骑兵部队最多为10000人，炮兵部队最多为2000人，装甲兵最多为200人。

(2)重新整编：将目前各兵种的士兵在将领之间重新分配，记住“强将领重兵”，为带兵能力值高的将领分配尽量多的士兵。各将领的带兵能力可从查询功能中获得。

6. 查阅

分为四项。

(1)查询他省：查询地图上任何一省的情况，下分两项：

①查询他省：继续查看其他省的情况；

②将领查询：查看你所选中的省内各将领情况及部队的状况。

(2)查询将领：查询当前省中的各位将领，内容有姓名，带兵能力，政治手腕，兵种，士兵攻击力，士兵数，体力，士气等等。

(3)查询所属各省：查看你所拥有的各省的概要情况，主要有省名，状态(战争、自治、

正常等等)，粮食，弹药，黄金，兵力，将领数等等。

(4)省名查询：查询所有的省名与编号的对应关系。

7. 开发

有三个分项。

(1)垦地：提高本省的地价，每开发一次地价增加一定值。此值由你所选的执行垦地任务的将领的政治手腕值决定。例如：将领的政治手腕值为85，则每开垦一次地价涨8点；若为92点，则每次增量为9点。注意，一个将领连续进行此项，其体力会下降，尽可能地让几位将领轮流去垦地。

(2)建兵工厂：每省最多可有五座兵工厂。建设一座兵工厂需黄金5000。

(3)挖黄金：得到一定量的黄金。

8. 政策

属内政，只有司令所在省才可使用。

(1)授权自治：可在所属的各省中选出部分或全部(除司令所在的省)让其自行发展，不要游戏者再去控制了。在所列的省名前有 * 号的是自治的省，对于自治的省，再选择它一次，则取消自治状态，恢复到正常状态。

另外，当司令到达某省，即使它原是自治状态，也变为正常。

(2)产能分配：将所在省的粮食、煤矿、石油和铁矿的产量百分比重新分配，根据当前局势的需要，生产出最急需的物资。

9. 外交

对外政策。

(1)向外国贷款：贷款数一次最大为5000。

(2)请求外援：由外国提供黄金、弹药、燃料等物资的援助。

(3)偿还外债：归还外国贷款。

10. 谈判停火

此功能只限于北伐战争时期，各路军阀之间使用。而抗日战争时，则不可与日军用此项。只能对正在进行战争的省使用此项。

11. 秘密行动

分为两项。

(1)派遣游击队：花费2000黄金，去破坏敌对方的设施，但任务不一定能完成。

(2)鼓动学潮：北伐时期使用。在某个省中鼓动学潮，以造成其混乱和人民的不信任。

12. 商业活动

分为三项。

(1)购买军需：购买粮食、弹药和燃料。

(2)抛售军需：卖出粮食、弹药、燃料、煤、铁等等。

(3)提升武装：提高部队的武装度，武装度越高，部队攻击力越强。

13. 练兵

训练部队，以提高士兵战技，增强部队攻击力。

14. 慰劳军民

提高部队体力和士气及人民的信任度。

15. 其他选项

(1)储存游戏:将当前游戏存储到一个进度中。一共可存储10个进度。

(2)载入游戏:从10个进度中选择一个取出来玩。不过,若你正在抗战时期,则不能取出北伐时期的进度,只能取出所存储的抗战时期的游戏接着玩。

(3)音效开关:开关背景音效。

(4)指令图画:选择下达指令时,有无图画出现。

(5)音乐开关:开关游戏音乐。

(6)讯息时间:游戏中信息显示的滞留时间。为1时最快,为10时最慢。

(7)观战:若为ON,则为别的军阀之间战争,你可以看到,否则,看不到。

(8)结束游戏:返回操作系统。

六、战斗中

1. 作战菜单

1)移动

当前部队按你指挥的方向前进。所能移动的步数由地形和该部队的机动力决定。

2)攻击

部队遇到敌方队伍时,可用此项向敌人发起进攻。

(1)正规攻击:一般攻击措施,对敌方伤害最小,我方损失也最少。

(2)协同攻击:与敌军某部队相邻的我方部队一起攻击该支敌方部队,给其造成较大创伤。

(3)肉搏战:仅有步兵和骑兵可用此项,向敌人发动强有力的进攻,重创敌军。

(4)炮击:仅炮兵可用此项且只能在平原地带才有效。攻击时,炮击范围由一浅红区域标出,可在这个区域内选择一个敌人对其进行炮击。

(5)冲锋:仅骑兵能用此项。这是最猛烈的攻击,敌军一旦遭此打击,大多会损失惨重,再战时一触即溃。

3)撤退

当前部队在伤亡较重时,选择此项退出战场,以便保存实力。另外,当你是防守方时,从战场撤出一支队伍后,若该省仍有其他部队,则自动进入战场进行增援。

4)驻军

休息一天,以便增加机动力。

5)查阅

(1)查阅将领:又分为查阅攻方和守方将领两项。用以查看双方将领的情况以及他们在战场上所处的位置。

(2)查阅地形:移动暗红色方块到要查阅的地形上,再按[0]键,则显示该处地形名及机动力(经过此地形所要消耗的移动力)。若方块停在部队上,则显示该部队情况和地形。

(3)查阅城市:查看该省所有城市及所处位置。

2. **移动键**

小键盘区的“[1]、[2]、[3]、[4]、[5]、[6]”六个键控制移动的方向。其中：[1]——左下；[2]——下；[3]——右下；[4]——左上；[5]——上；[6]——右上。

3. **各兵种作战特性**

1）步兵

最为普通的兵种。攻击力最弱且机动性差。

2）骑兵

能够迅速移动，攻击力较强，尤其是向敌人发起冲锋时，更会给强敌以极大的打击。是可以在关键时刻起到关键作用的兵种，机动力较好。

3）炮兵

不需与敌方部队接触即可发起攻击。是组织纵深攻击必不可少的兵种，机动力一般。另外，炮兵在战斗中只可攻击炮口所指方向的敌方部队，因而，在战斗中调整炮口十分必要，也十分重要。在作战菜单中，选择“移动”项，再按空格(SPACE)键，然后用 2 中所介绍的移动方向键，调整炮口指向。例如：若要炮口向左上，则按一下[4]键。

4）装甲兵

是最为强大的兵种，威力无比。但能率领装甲兵的将领极少，所以，一旦得到这样的将领一定要珍惜。

4. **图示含义**

战场中，步兵标志为钢盔；骑兵标志为战马；炮兵为一门炮；装甲兵为坦克车。部队前的标记含义代表攻击力的强弱：最强为 A，其次为 B，依次类推，最弱为 F。数字表示目前该队伍的兵力多少，用此数乘以 100，即为士兵数。当数字颜色变为暗青色时，士兵数与该数字相同，此时已很危险。

5. **兵种颜色**

在选择上阵将领时，只通过看其名字的颜色即可区分出所带的是何兵种。步兵：绿色；骑兵：深蓝色；炮兵：红色；装甲兵：浅蓝色。

6. **处理俘虏**

当将领所率的部队被全部消灭后，此人即被对方捉去。当我方捉到敌方将领后，有两个选择：枪毙或任用。上策当然是纳为己用，不过，对于捉到的日本将领，只有枪毙一项。

七、游戏结束

当你打败所有的对手，统一中国后，游戏结束。

如果你不幸失败，计算机也就终止游戏。

春秋争霸传

一、游戏简介

本游戏由台湾 SOFTSTAR 公司于 1992 年出版发行，中文版。它以我国春秋战国时期为背景，让游戏者在错综复杂的国家关系之间纵横牌阖，最后一统天下。游戏情节设计合理，文化蕴涵丰富，三维画面生动逼真，战争场面恢宏，可以供一到十个人同时玩。游戏爱好者可以通过计算机，进行“电脑”谈兵。

二、游戏背景

西周末年，周王宠爱褒姒，不理朝政，耗尽心机以博美人一笑，结果西戎入侵，战火纷飞，百姓生灵涂炭，诸侯纷纷自立，有不臣之心，天下从此进入春秋战国时代。自古天下合久必分，分久必合，在这种时势下，出现了所谓的“春秋五霸”，他们是尊王攘夷的齐桓公、崛起西陲的秦穆公、继承霸业的晋文公、一飞冲天的楚庄王以及昏庸无能的宋襄公（其中宋襄公严格说来不应算在霸主之列），山河破碎、天下大乱，历史在等待着他们……

三、游戏配置

（1）主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
（2）显示器：VGA/MCGA。
（3）操纵模式：键盘。
（4）运行环境：DOS 3.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 HF1.EXE 文件。

五、主要控制键

（1）空格键：确定选择。
（2）[←]、[→]键：选择菜单。
（3）回车键：选定菜单。
（4）数字键区的[1]—[9]键：在战斗中用来向各个方向移动军队。
（5）[Esc]键：用来退出正在进行的操作。

六、操作说明

进入游戏后，游戏者要在齐桓公、秦穆公、晋文公、楚庄王四位霸主中选择一位，扮演相对应的角色，在燕、鲁、卫、晋、楚、陈、蔡、宋、齐、秦、晋和郑等 12 国之间，励精图治，成就霸业。

游戏共设 10 种难度,即使游戏者完成了游戏后,还有更难的游戏可以玩,不易使人产生厌烦之感。

由于游戏者的思维方式不同,玩法也不尽相同,也不一定能成就霸业。因此本游戏的玩法应该遵从“攘外必先安内,战争必先发展经济,进攻必先结盟”的原则,这样才能比较方便地成就霸业。

游戏设计者提供了四个方面让游戏者选择:内政、外交、经贸和军事。游戏者遵从游戏原则,按照下面的操作步骤才能较快地取得胜利。

1. **发展经贸**

春秋时代,以货币为一般等价物的商品贸易已经发展到比较成熟的阶段了。游戏者进入游戏环境时,系统提供了一定的贝帛和粮食,游戏者以这些财富为本钱,可以进入市场进行买卖,根据市场上流通的商品的价格,在商品价格最便宜时买进,然后等到商品价格最高的时候卖出,这样可以从商品差价中赚得大量的金钱,以用来进行内政的治理。

在商品买卖的活动中,游戏者要注意观察商品及其现价、拥有量、上次交易量、价位、数量、市场量等参数,决定采取相应的步骤,将市场上价格最便宜、交易量最多的商品囤积起来,如果能垄断一种或几种商品,则更是有利可图。

游戏者选择“买卖”的操作时,游戏要求游戏者要进行买卖行为,如果游戏者只想查询以下市场行情,可以选择“查看”操作来查询市场上的商品及其个数。

在进行商品买卖的过程中,游戏者可以选择“寻找”操作,在自己的属地内寻找马、牛、羊等物资和铁、铜、瓷土等矿产,一方面增加自己的财富,另一方面也可以拿到市场上去进行交易。

在贸易活动进行到一定的时候,游戏者已经增加了几倍乃至几十倍的财富后就应该选择“开发”操作,开发木市、布市、盐市、农场、矿场、铁铺,这些都对游戏者将来的活动起重要作用。如木市可以使游戏者招聘车队;农场可以增加游戏者对马牛羊的拥有量,为以后招聘骑兵、车队和增加粮食打好基础;矿场可以增加游戏者的铁、铜、瓷土的拥有量;而铁铺则在矿场发展的基础上,增加游戏者对刀器、戈器、弓箭和马车的拥有量。

最后要开发人事,选择“人事”操作,游戏者通过对人事的开发,增加自己的役男数和技术工人数量,对今后招兵和生产有决定意义。

2. **内政**

攘外必先安内,只有国家富强安定起来,才能考虑其外部事务。

首先要招聘人才,游戏者可以通过选择“求才”操作,从本地或他国招聘一些食客和将军,帮助自己管理好国家。

然后在这基础上进行人事管理,游戏者选择“人事”操作,对手下的将军和食客根据他们的政绩采取斩首、流放和任用为大夫等奖惩方式。只有做到赏罚分明,才能发展壮大,国家才能昌盛。

接下来就要建设国家,游戏者可以选择“建设”操作,分别对国家的农业、城市、防洪和文化四个方面投入人力、物力和财力进行治理,增强国家的综合实力。

同时在建设过程中,游戏者可以选择“赏赐”操作,赏给老百姓贝帛和粮食,对手下的将军和食客还可以赏赐马、牛、羊和书以提高自己的声望和增加对自己的忠诚。本游戏充

分考虑到自然界的各种灾害，对发生灾害的辖地，游戏者可以选择“补给”操作，将本郡的贝帛和粮食调给别的郡县。

为了巩固边防，游戏者要选择“调派”操作，将能力高的将军派到边境去，并带走一定的士兵和贝帛、粮食。

在管理内政的过程中，游戏者应随时了解外部的情况，可以选择“查询”操作，观看他国和本国其他郡县的情况，包括诸侯、城市、将军和食客的情况。

在建设过程中，游戏者可以通过选择“特税”操作，收取贝帛和粮食，并根据情况提高或降低本郡的税率。

3. 外交

在内政建设的同时，游戏者应注意和别的国家搞好关系，以便为内政建设提供一个稳定的外部环境。

游戏中一共有五种外交手段可以使用，不过在使用前游戏者最好使用“查看”功能，查询一下国家之间的外交关系：联姻、结盟、相互派遣间谍和态度倾向。然后再向有关国家采取外交攻势。

游戏者可以选择：联姻、间谍、盟约、进贡、招贡五种方式与别国建立外交关系，其中间谍方式有三种：谣言惑众、刺杀诸侯和派遣间谍。

4. 军事

战争是政治的延续，游戏者有了以上的建设基础，就可以采取相应的军事行动了。

在出兵以前，游戏者首先要征兵，部队包括刀队、矛队、箭队、马队和车队；然后选择“武装”操作，将新兵武装起来，接下来可以进行练兵，选择能力强的将军带队训练，最后就可以发动进攻了。

在军事方面，游戏者还可以派人打猎，以获得皮革、宝石和食物，将这些东西拿到市场上去进行交易。

七、如何作战

1. 战前准备

在作战前一定要储备有足够的粮食、贝帛和部队，士兵具备有一定的武装程度和训练程度。本游戏是以月为时间计量单位的，当选择“出兵”时，系统自动显示到达目的地所需的时间和粮食，游戏者要在这个基础上增加一定的数量，否则刚到达目的地粮食就耗尽了，也就不可能作战了。增加的方式是按住[←]键，系统自动以 500 为单位递增。

2. 移动

游戏者操作部队在地图上移动，有两种移动方式：行进和机动，对于刀队、戈队、箭队来说应选择行进方式，而对于车队和马队来说，选择机动方式移动较为方便。

3. 战斗

在战斗之前和战斗间隙，游戏者可以选择“休息”操作，以逸待劳，等敌人接近再给予痛击。有四种战斗方式可供选择：冲锋、联合、火攻和水攻。冲锋方式适用于单独攻击，攻击范围为 1；联合方式适用于围攻状态，攻击范围为 3，火攻和水攻的攻击范围为 1。

注意：刀队、戈队的攻击范围为 1，只有接近敌人时才能展开攻击。

4. **谋略**

有三种谋略可供游戏者选择：陷阱、谣言和招降。在使用时要把握使用的时机，如果对方的将军智力较高，则更要小心使用。

5. **撤退**

当战斗失利或粮食用尽时，游戏者应该果断地组织撤退，只要保留住有生力量，还可以再次进攻对方，而不要死战将本钱输光。

八、攻关要领

(1)在发展内政和经贸时，游戏者要随时通过查询功能了解敌国的动向，此时敌人往往乘机派遣刺客来刺杀你！

(2)对手下的人才要通过查询选择智力高的任用，对刚刚招来的人才，可以通过赏赐的手段增加他们的忠诚程度。

(3)当一个国家进攻另一个国家时，应该不失时机地与双方结盟或联姻，同时派遣间谍。

(4)当战胜以后，应该向战败国招贡，以增加自己的实力。

(5)在自己力量还不强大时，如果别国向自己招贡，应该委屈求全，向对方进贡；有时为了迷惑对方，增加自己的声望，可以主动向周朝进贡。

(6)在战斗中要注意利用地形，合理地调配自己部队，将刀队、戈队摆近敌人，将箭队、马队和车队摆在后面，形成多层次进攻，以便更有效地杀伤敌人。

(7)游戏者可以选择“托管”功能让自己下属的郡县自治，以节省操作时间。还可以将游戏的动画显示和音乐开关掉，以节省操作时间。

(8)在玩的过程中，要注意随时将游戏存档，以便下次再玩。

八、游戏完成

当游戏者统一天下后，游戏结束，游戏者可以选择更难的方式再玩下去。

楚 汉 相 争

一、游戏简介

本游戏由台湾软体世界智冠科技有限公司于1990年出品，中文版。它取材于我国秦末汉初以刘邦、项羽为首的起义军推翻秦国统治的历史故事，情节编排合理，画面设计生动，讲究技巧，并具有一定难度，可以几个人一起玩，竞争性强，是早期模拟决策类游戏的代表作之一。

二、游戏背景

秦帝国二世元年，由于秦法严苛、劳役繁重、民众灾难深重、苦不堪言。同年七月，颍川

人陈胜、吴广在大泽揭竿而起，反抗暴秦，一时间群雄并起，各自据地为王，史称“秦失其鹿，天下共逐之”。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 或其兼容机。
(2)显示器:单显/CGA/MCGA。
(3)操作模式:键盘。
(4)运行环境:DOS2.0 以上版本。
(5)其他:可配置 ADLIB 卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 HAN.BAT 文件。

五、操作方式

(1)回车键:确定操作。
(2)空格键:选定某一菜单操作。
(3)[ESC]键:退出菜单选择。
(4)[↑]、[↓]、[←]、[→]键:进行上下左右移动。

六、操作说明

本游戏启动后，软件提示用户选择显示器类型、有无魔音卡、游戏运行方式(从头开始，接着上次的记录玩还是退出游戏)和游戏主角(从刘邦、项梁、武臣、韩广、魏咎、田儋、陈胜、吴芮八人中任选几位进行游戏)，随后系统进入主菜单，同时显示游戏主角所在郡县的情况和一幅中国地图，从秦二世元年十月份开始游戏。一级菜单共有 4 个选择项。

1.内政

选择此项后，弹出二级子菜单，也有 4 个选择项。

(1)开发土地:派人带领士兵开发本郡土地，提高本郡的开发比，增加粮食和金的收入。

(2)寻访英才:派人在本郡范围内寻找人才，并邀请其加入己方，以便增强己方力量。不过有时人才不愿加入。

(3)出榜安民:从本郡的米仓中拿出一部分粮食来赈济老百姓，以提高本郡的支持度。

(4)查看战争:这是个开关项，打开后可以查看别国之间战役的胜负情况。

2.外交

选择此项后弹出二级菜单，有 4 个选择项。

1)查询资料

选择后弹出三级菜单，有 4 个选择项。

(1)查看郡县:可查看全国各郡县的情况，包括守将、郡县基本值、开发比、支持度、训练度、兵、将、金、米、总人口、役男数、管辖者等资料，有利于展开攻击。

(2)领土列表:列出本郡的郡名、金、米和士兵数。

(3)将军列表:列出在本郡的将军姓名、年龄、体力、智力、信义、仁义、勇力、义气等资料,有利于人尽其才。

(4)查看将军:选择本郡的某个将军,查看其年龄、体力、智力、信义、仁义、勇力、义气以及其所会用的计策和智谋。

2)遣使招安

派人招安除秦国以外的诸侯,开始是韩广、田儋、魏咎三人。

3)本月结束

可以加快游戏的运行速度。

4)延迟时间

选择一个时间延迟单位,放慢游戏的运行速度。

3.军事

选择后弹出二级菜单,列出4个选择项。

(1)训练士兵:派人训练部队,提高部队的训练比,增强部队的攻防能力。

(2)征兵:从本郡役男中征召士兵,征召的数量受本郡的金、米和役男数限制。

(3)分拨调派:从别的郡县调拨部队、将领、金、米到本郡,以充实本郡的实力。

(4)发动战争:选择攻击的目标和己方攻击规模,发动战争。

4.其他

选择后弹出二级菜单,列出4个选择项。

(1)重新开始:放弃本次游戏记录,重新选择游戏主角开始游戏,但不退出游戏。

(2)存入游戏:可在任何时候,将当前游戏记录存入计算机,以便下次直接调出来接着玩。

(3)背景音乐:这是个开关项,用以开启或关闭游戏音乐。

(4)游戏结束:退出游戏,回到DOS环境下。

七、如何战斗

当你进攻别人或别人进攻你时,系统提示你从作战的将领中选择一至五个参加战斗,然后出现子菜单,共七个选择项:

(1)攻打:选择进攻的对象。

(2)策略:选择用计的对象。

(3)换将:更换出战的将领。

(4)休息:本将军和其部属休息。

(5)退兵:撤出战场,回到自己的郡县,但防守时只有死战。

(6)查询:·查阅我军或敌军将领的情况,选择攻击方式。

(7)整编:暂时退出战场,重新选择参战将领。

八、处置战俘

对战俘的处置有三种方式:招降、流放、镇法。你可以选择任何方式进行处理。

九、攻关要领

(1)发动战争前，应将自己的部队的训练比、金、米提高。可以从别的郡县分拨调配部队和给养来。

(2)应尽量选择智力和勇力均超群过人的将领参战。

(3)作战时应派勇将对付敌方的智将，智将对付敌方的勇将；先集中兵力将敌军消灭一、两支，再进行围歼。

(4)处置战俘时，应尽量将其中的人才招降，如其不愿投降，可以将其流放，等一段时间后，再到此地造访劝说。对一般将军不妨镇法，以防其投降后再度背叛。招降的人才也可能背叛，最好将其带在身边监视。

(5)总的战略应为远交近攻。将附近的诸侯先消灭掉，然后招降远方的诸侯，最后一举将秦国灭掉。

(6)战国精英为项羽、张良、韩信、范增、陈平等人，应尽可能将其寻访到或将其招降。

十、游戏完成

当秦国被灭掉，天下统一时，屏幕上将出现一幅新帝登基大宴群臣的画面，然后重新开始游戏。

三 国 演 义

一、游戏简介

本游戏由软体世界制作，全部为中文菜单及信息。它以我国历史上的魏、蜀、吴三国鼎立为背景，其中主要人物均为当时的帝王将相。游戏中要斗智斗勇，与各路人马周旋，或远交近攻，或网罗人才，或离间君臣，总之要想方设法扩充自己，削弱对手。战争并不是最好的解决问题的方法，不战而屈人之兵方为高明之上策。你的战略、战术思想在此可得到很好的磨练和很大的考验。

另外，你还可以把自己置身于一千多年前，以新君主的身份加入群雄之间的角逐，不靠成名人物的德威与势力，凭籍智慧与勇气，白手起家，更是扣人心弦，让你无法不加倍努力。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：VGA。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 3.0 以上环境。

(5)其它配置：可配置 ADLIB 卡。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 ASV.EXE。打入后，出现以下选择：

Music：(1)No (2)ADlib

Graphic：(1)Hercules (2)EGA

Disk：(1)Floppy (2)HardDisk

第一项为选择音乐，其中(1)为无音乐、(2)为装有魔音卡；

第二项为选择显示器，(1)是黑白卡、(2)是彩卡；

第三项是选择游戏装在何处，(1)为软盘、(2)为硬盘；

键入数字键进行选择。

四、主菜单

游戏主菜单共有 6 项，按各项前对应的数字键选择某项。当进入下一级后，若想返回上一级，可直接按回车键。

1. 开始新游戏

选择此项可从头开始玩。接着要选择一个年代，电脑共提供六个年代。用数字键选择相应的年代。

1)选择游戏有几人玩

对于不同的年代，参加游戏的人数不等。若选择 0 人玩，则是电脑演示。

2)选择你所要扮演的角色

屏幕右侧有各人物的画像，其下面均标有数字，要想选择某人，只要输入该数字即可。一般地，人物一屏显示不完，此时按空格键则翻到下一页，依次下去，翻完后，从头再来，直到你选择结束为止。

在最后的画像中，有新君主，你也可以作为新君主进行游戏。不过，还要完成下面的工作，键入项目前面的数字选择：

(1)年龄：输入新君主的年龄，范围为 8—72 岁。用数字键写入年龄。若不输入，其值为 18 岁。

(2)体能：此值在作战中很有用，但是，你不一定非要亲自上阵，选择 80 就可以了。此值在游戏中无法再增加。

在屏幕的最下面有剩余点数一项，最初为 100，你可以用这一百点来增补(2)、(3)、(4)和(5)项的点数，也可将上述四项中任一项或几项的点数减少，所减的点数加入剩余点数中。最后，按自己的要求将剩余点数分别加入这四项之中。

(3)谋略：要有较高的谋略，才不会被敌人利用和欺骗，此值可用游戏中的“赏赐”来增加。

(4)战力：战力越高，作战时就越有威力。此值也可在游戏过程中增大。

(5)魅力：作为君主，这个值至关重要，一定要给其允许的最大值，因为魅力大才能吸引更多的将领归附于你。该值在游戏中不可增大。

(6)领地：在各地图有空白的州，你可将领地选在其中任一个上，键入代表该州的数

字即可。选择前，应先了解空白的各州情况，最好是有较高谋略值的“在野将”的州，例如：选择年代一，在代号为24的州内有华歆，先将其录用并指定为军师，就方便多了。

(7)名字：初始值为“新君主”，你可以将你的名字写进去。共有三个点阵，你的名字最多只能由三个字组成。在点阵中有一小白点可移动，为光标。用小键盘区的[1]—[9]键移动它，若想在某个位置画点，则将光标移至该处，并按下[0]键。若要擦去某处的点，将光标移去，按[0]键即可。用该方法你可以写入名字。还有三个功能键：

C：将光标所在点阵内的所有的点清除；

R：从游戏所提供的汉字及符号中选择想要的字或符号；

S：将自己写好的名字存入电脑中。

以上七项全部完成后，按[0]键正式开始游戏。

3)选择难度

共分十级，数字越大，难度越大。对于低难度，电脑所控制的对手一般不会向你进攻，而高难度则战争较为频繁，你所受到的威胁也更大。

2. 载入旧进度

本游戏可保存六个进度，在此你可选择其中任一个，接着玩下去。

3. 使用楷书字

游戏中的显示信息用楷体，若已是楷体，则选此项屏幕显示不发生任何变化；若是隶书，则变为楷体。

4. 使用隶书字

游戏中的显示信息用隶书，作用同3。如你喜欢隶书，可选此项。不过，隶书显示不如楷书清楚好认。

5. 音乐欣赏

只有装了魔音卡，此项才有用，共有五首曲子供你欣赏。键入曲名前对应的数字键即可。

6. 回作业系统

结束游戏，返回操作系统。

五、功能菜单

本游戏功能菜单共有10项，分别按[0]—[9]键调出：

1. [0]键状态

屏幕右侧一般情况下均显示当前州的状态，但当你按下回车键后，会显示[0]—[9]键所代表的功能。再按[0]键，则回到正常状况下。显示内容有：州名及代号、君主(该州所属国家的君主名)、人望(君主在人民中的威望，此值越高越好)、土地价值(此值高则土地收成好)、洪水率(该值越高，则暴发水灾的危险性就越大)、物价、民众忠诚(此值越大越好)、人口(人口多则同等情况下收获多)、拥有金、米的数量、现役将数目、在野将数目及士兵数量(此值只计成百的人数，若该州有4532名兵士，则只显示4500)。若军师在该州，则还显示军师姓名。

2.[1]**键查看**

用来查看本州或其他州(包括敌对国家的州郡)的情况。

1)选择州郡

可在所有的州郡中选择一个来查询,输入该州的数字代码即可。若查询本国所属州,则退出查询后,仍可给本州下一道命令;若查询敌国的州,则退出后,不能再给本州下命令,必须等到下一轮。当前你正指挥的州郡,其地图上的数字为闪烁,若选择了其他州郡,则地图上该州的数字为闪烁状态。

2)将军列表

查看当前州的所有将军概况,一屏显示不了时,按一键,则翻到下一页。每列显示一位将军。

3)检视将军

在当前州的所有将军中选出一位,查看他,包括其籍贯、年龄、任哪位君主的何职位、忠心度、体能、等级、谋略、战力、魅力、所带领的士兵数、部队的训练度和武装度。

4)领土列表

你选中的州所在国家目前拥有的州郡及其的概况,主要有金、米、士兵数、将领数等等。

5)郡地理志

察看当前州的地形及主城和营寨的位置。

6)君主物品

查看当前州的君主所有物品的数量,包括兵书、宝刀、美女和骏马。另外,若已获得玉玺,则在第一行显示玉玺字样。

3.[2]**键军事**

进行军事行动。

1)调动军队

由当前州将军队调动至相邻的其他州,所到的州必须属于本方或为无人治理的州。若君主处在当前发出命令的州中,则可以指挥所属的两个相邻的州之间进行军队调动。调动时,按各将领前对应的数字选择要调动的将领,选中者前面的一星号为标记。若选错了某位将军,则可再按一次代表他的数字,即将其前面的星号取消,不作调动。选择了将领后,还要选择带多少金和米,用数字键输入。

2)发动战役

必须是与敌国相邻的州或君主所在州才可发布此命令,向相邻的州发动进攻。若为君主的命令,则可从边界上任一州发动进攻。进攻前,要选择出战队伍的将领。部队共有五支,分为中军、先锋、左军、右军和后军,不一定要全部派上将领,例如:可以只出动中军和先锋,而其余三支部队为空,若你只派出一支队伍,则不论你指定为哪一军,均自动定为中军。选择的方法是:先输入将领的代码,再输入对应的军队的代码,即中军为1,先锋为2等等。每支军队中能容纳的将领数由该州的总将领数决定。当不想再分配时,直接按回车键,要回答:

分配完毕?(Y/N),若回答Y,则问下一个问题;回答N,则接着分配将领至各军中,以

前的分配仍然有效。下一个问题是：

整编完毕？（Y/N），回答Y，则按目前的队伍情况进行战斗；回答N，则重新分配将领，以前所有分配均无效。

最后，要输入战役中所带的金和米的数量。

3)运送钱粮

将本州的米和金送至本国内任一州，或由君主下命令将任一州的金和米送到其他州。不过，在运送过程中，金和米的数量要折掉一些。

4.[3]**键士兵**

用来调整、扩充和训练队伍。

1)训练兵士

士兵训练程度对于队伍的战斗力有着很大影响，训练度越高，攻击力越强。最大值为100。

2)征兵

需要金，每一金可征得一名士兵。征兵时，先选择要征兵的将领，电脑会告诉你该将领可征兵多少，键入数字即可。选择将领时，按空格键翻页。

3)购买武器

购买武器可提高士兵的武装度，也可增强队伍的攻击力。武装度最大值也为100。先选择要购买武器的将领，然后输入要购买的武器数量。

4)调整兵力

将本州内所有士兵在各将领之间进行重新分配，等级越高的将领，可让他带领更多的士兵。输入将领的代码及分配给他的士兵数，最后还要将武器进行分配。

5.[4]**键内政**

对所在州进行改造，以提供更多的物资并减少灾害。

1)土地开发

可提高土地价值。土地值越高，则可提供更多的米和金。每次开发时，要派一名谋略高的将领去。最优值为100。

2)洪水防治

进行此项，每次要花费10金，可降低该州的洪水率，以免发生洪水时，遭受损失。洪水率值越小越好。最优值为0。

3)建筑营寨

为了防御敌军，可适当地建筑营寨，以提高州的防御能力。每州只可建五个营寨，但花费很大（一个营寨耗数千金）。在建筑时，要充分利用地形，以便使该营寨发挥最大的作用。不要离主城过远，因为保护主城是目的。并且在州中要有谋略值在79点以上的将领，否则无法建筑。建筑时，出现本州地形图，四周为相邻各州的代号，不可在有数字的州上建筑营寨。用小键盘区的4、5、6、1、2、3移动闪烁的方块到要建筑的区域内，按[0]键建筑。若不想建筑，可按[Esc]键退出。

4)休息

当该州没有什么可做的事情时，可选择休息，以便得到恢复和调整。

6.[5]**键商业**

进行商业活动,买卖米粮以从中获利。

(1)买入米粮:在米价低时,可选择此项买入米粮。一般地,5 或 6 米换 1 金,为米价较低。可不断地选择此项,查看米价,不利时,可不作任何操作而退出去。

(2)卖出米粮:在米价高时,可卖出米粮,用来换取更多的金。较高米价为 3 米 1 金。

(3)开仓赈民:减小本州的米数,以提高人民忠心度。用数字键输入米的数量,用于赈济的米粮越多,则人民忠心度提高得越多。

7.[6]**键人事**

只有得到更多的人才,方能不断地扩大自己的势力。

1)寻访人才

在本州内寻找隐没在其间的有用之才,不一定能找到。若指定了军师,他会告诉你此地是否有人才,当然,谋略值越高的军师说的话越准确。每次寻找需花费 5 金。寻找到的人才成为本州的在野将。

2)登用人才

将本州的在野或囚禁的将领重新启用,让他(们)成为你的现役将。每登用一人,花费 30 金。有的将领在一定时候才接受录用,就是说登用人才不一定会成功。

3)赏赐金帛

为了提高部将的忠心度,可将金赏赐给他们。每次最多赏 100 金。

4)撤职

将你认为不合适的将领撤掉。

8.[7]**键君主**

只有君主才可以用下面各项功能:

1)指定军师

军师是军中重要人物,得到一个谋略值高的军师,对以后的活动会有很大帮助。只能指定君主所在州内的人为军师。

2)指定太守

每州都有一太守,此人的魅力值应较好。当在某州发现更高魅力值的人物时,可将其指定为太守。

3)郡县自治

当你获得的州郡较多时,每一州都由你下命令过于繁琐。可用自治的方法让电脑帮助你管理某些州。自治共分为四类:内政、军事、自治和正常。内政状态时:该州以积累金为首要目的,一般地,后方州郡选择这种方式;军事状态:该州以扩充军队及训练为首要目的,位于边界的州郡可选用此状态;自治状态:积累物资、扩充军队以及其他方面的治理同步发展;正常状态:由游戏者自己对这个州进行管理。

另外,君主所在州不受此项限制,即君主到哪一州,则该州就由游戏者直接控制。

4)赏赐物品

君主物品共有五种,为:玉玺、兵书、宝刀、美女及骏马。除玉玺外,其他四种皆可赏赐给部将,以提高被赏者的各个素质指标以及对君主的忠心度。各物品用处如下:兵书:被赏

者的谋略值增加两点；宝刀：被赏者战力增加三点；美女：被赏者魅力增加五点；骏马：被赏者战力加二点，魅力加三点。对于每个将领的谋略、战力、魅力等三个值最大增加为 90 点，即对于以上三值高于 90 点的将领来说，赏赐不会增强他的自身素质，只是加强了他的忠心度。

5)登用他国人才

这是一个很好的方法，可以网罗别国大将。当你将别国将领录用过来后，他所带的士兵也同时属你所有。每次录用不论成功与否，均要花费 100 金。在你确定要录用前，军师会告诉你此人是否会来，谋略值越高的军师准确率越高。首先要弄清敌方忠心度较低的将领，他们最易争取过来。另外，刚刚出现的将领，在他未受赏赐之前，也可将他录用过来。

9.[8]**键谋略**

只有军师所在州或君主所在州才可用下列命令：

1)驱虎吞狼

用计让另外两个国家之间进行战争。先选择一个敌方的州作为驱使的对象，让它去进攻与其相邻的别国州郡。军师会提醒你此计是否能成，若不能成功，最好不要进行。被驱使方的军师谋略低于我方，则一定可以成功。我方应派遣魅力较高的将领出使他国。敌人之间互相攻击自然对我方有利。

2)远交近攻

我方一州和一国的某州联合攻打第三国某州。我方的州要与第三国的州相接，所联合的州也应与第三国的州的相接，否则无法用此计。战斗中，我方为主攻军，盟军为助攻军。若获胜，则所攻打有州归我方所有。

3)伪书使疑

在敌方君臣之间制造矛盾，以降低敌方将领的忠心度，以便我方进行录用。

4)策反人民

降低敌方人民的忠诚度，减缓其发展速度。

5)联合出兵

由我方的两个州共同出兵攻打敌方的一个州。进攻对象必须与我方出兵的两个州皆相接。我方第一个出动的州为主攻军，另一州为助攻军。若取得胜利，则主攻军的军队占领敌州，而助攻军撤回原来所驻扎的州。

10.[9]**键其他**

与游戏有关的一些功能选项。

1)结束

结束当前游戏，回到主选择单。

2)储存

将当前游戏储存到磁盘中。本游戏共可存储六个进度，按对应的数字选择要存入的进度，此时还可在进度名后面输入字母、数字，按回车键结束。

3)音乐

音乐开关。

4)音效

音效开关。

5)延时

游戏中信息显示的延时时间,此值越小,游戏中显示速度越快。

6)战役

察看别国战役开关。打开时,别国之间的战役情况你可以看到,可了解战役中的细节。关闭时,别国之间战役无法看到,只能知道战役的结果。

7)年号

使用西历年号与中历年号转换。西历则为现在的公元计法,中历为中国历史上的年号。

8)语音

语音开关。打开时,游戏中如军师的论断、将军的挑战等均用语音形式表现出来。

六、战斗菜单

发动战役时,先要将各路队伍安营扎寨。地图上高亮度的部分方可驻扎队伍,用小键盘区的[1]、[2]、[3]、[4]、[5]、[6]分别向左下、下、右下、左上、上、右上移动。当移至你要扎寨的地方时,按[0]键,再经确认后则扎寨。全部扎寨后,则正式进入战斗中,其菜单按0——8键选择:

1.[0]键:休息:队伍休息后,可增加移动力。

2.[1]键:移动:用以上所讲的六个方向键进行移动。队伍的训练度高,则移动力大,一次可移动较多的步数。

3.[2]键:对战:我方一军与敌方某军进行以将领为单位的战斗。

1)行军

某将领带兵行进。

2)单挑

当最挨着敌方将领时,可以选择此项,我方将领与敌将领进行单打独斗,此时,我方将领的战力必须强于对手。敌将领若不接受挑战,则其所带的士兵要逃跑一部分,若接受,则两将进行打斗。我方获胜,生擒敌将或杀死敌将,若活捉了敌将,则其所带的士兵不减少,将其招降可增加我方力量。

3)攻击

某将领率部向敌人某部发动攻击。

4)查看

可查看主攻军、助攻军、主守军和助守军等中的各位将领的素质指标。

5)休息

某将及其部下不作任何行动。

4.[3]键:快战:我方一军与敌方一军间进行快速战斗。

5.[4]键:死战:我方一军与敌方一军决一死战,必须有一方全部被歼灭才告战斗结束。

6.[5]键:弓箭:向敌方射箭,当弓箭次数用完后,即不能再射箭。发箭的一军必须与

目标军之间隔一个单位的距离。

7.[6]键:策略:由谋略值高的将领所带领的军,可用计策。目标军的首领的谋略值低于我军首领,用计方可保证成功。每用一计均要花费金。

1)火攻

必须在天气为"晴"时使用。

2)水淹

必须靠近水源方可使用。

3)陷阱

用陷阱困住敌人,使其无法行动。

4)诱敌

诱敌攻击,使敌人受到比平常更大的损伤。

5)烧粮

烧掉敌人的一些粮食,使其维持战斗的时间变短。当敌人粮食用完时,士兵数会迅速减少,直到为零。

6)围攻

当我方有几支军队都挨着敌军某军时,可用此计,联合起来一同攻打该军,使其遭受重创。

8.[7]键:查看:可查看主攻、助攻、主守、助守军中的士兵训练度。武装度等等指标。

9.[8]键:退兵:当形势于我方不利时,可选择退兵,将某一军或几军撤出战场,以免受到更大的损失。

七、操作要领

(1)游戏中一味强攻猛打是不可取的,尤其是我方羽翼未丰时。有一种方法可以对付敌人:战役中每一百人每三天消耗一米,当军队不足一百人时,不消耗米粮。利用这一点,派遣一位将领带数十人去攻打某州,战役中不与敌人正面接触。敌人也只守在主城周围,而不主动向你进攻。从头到尾你只要总是选择休息就可以了。当满 30 天后,就撤回去。紧接着下个月再重施故伎或在本月再由相邻的其他州或君主命令其他州进攻,这样便会将敌人的米消耗光,从而使敌人的士兵数变为零,你的几十个人足以将他们打败。

此方法在年代较早时有效,以后每州的米粮数量都很大,这个办法就不灵了。另外,我方几十人出击前,要选择带 1 米,不要带 0 米。

(2)在战役中若想谋略高的将领用计,则出发前必须多带金。每军的首脑(即第一个派入该军的将领)都应让谋略值较高的将领担任,以免在战斗中遭敌计暗算。

(3)每州的士兵在各将领间分配时,要将等级高的将领多分配些。在训练时,等级高的将领所带士兵的训练度提高得要快些。

(4)军师是本游戏中最为重要的人物之一,有了智慧的军师不仅可以随心所欲地算计别国,也可免中别国之计,因此选择军师或者说得到谋略高的军师是最为关键的,尤其在难度高时。三国时代,论智谋首推诸葛亮,其次为庞统、司马懿等人。本游戏中,诸葛亮的谋略值为 100 点,至高无上。当他出现时,要想方设法得到他。在游戏过程中,要注意人

物出现的时期及地点，以便在他出现时及时地将他录用过来或在他出现以前先占领他要出现的州。例如：诸葛亮在西历二00年出现在第九州，庞统一九八年出现在第二十八州等等。

（5）在防治洪水、开发土地等活动中，要选择谋略值高的将领。如：防治洪水时，洪水率每次降低值为将领谋略值的十分之一，若谋略值为92点，则洪水率降9点。

（6）游戏中每年七月收获米、金；每年四月暴发洪水（发生洪水的州土地值降低、士兵数及金数减少），并且各州的洪水率均上升数点。

（7）一次战役的期限为30日，若敌方进攻，我方必须守住主城30日；若我方进攻，则必须在期限内攻占敌城。作战时，中军为全军中心，若中军被歼灭，则战役失败。防守中，我军要集中兵力攻击敌人的中军，只要击败它，其他敌人就会群龙无首而撤退；进攻时，首先让其他军先行攻击，要保存中军的实力，在关键时刻进行致命一击。

（8）当我方攻打敌州时，若实力远高于敌军，让敌人某军逃跑是非常遗憾的。所以要先观察好地形，抢先派部队堵住敌人可能的退路，让他们无法逃跑。（敌人只能向己方州或无人治理州逃跑）

另外，当敌人只剩下一个州或被攻打的州周围无同一敌人的其他州或无人治理州时，敌人被击败后无处可逃只能尽数就擒。在这种情况下，只寻敌中军作战，其余敌人被捉后，若收降，则其所带士兵皆归我方所有。

（9）在用“远交近攻”计时，可先让助攻军去与敌人拼杀，若助攻军将敌人击败，则你坐收渔人之利。即使助攻军不能获胜，此时，敌人已被消耗了不少，我方会减少很多损失。

（10）在战役中捉到敌将时，可有以下四种处理方法：斩首、囚禁、招降和流放。对于不同的对象应采取不同的方法。对于君主，如曹操、刘备、袁绍等枭雄要斩首，否则很难得到其原部下诸将；对于部将，则先行招降，有时招降一次他不会投降，多试几次往往就会使他就范；囚禁是将不愿投降的将领暂时关押起来，日后有机会再录用；流放是将将领放走，他会逃到无人治理的州中，若已无这样的州，则无处可逃，自动为囚禁状态（若该人为君主，则认为他已灭亡）

（11）录用他国人才使用时，最好是录用他国的太守，因为一旦太守被录用过来，整个州就变为你的领土。只对于魅力较差的君主，所有的州中太守才有效，如任刘表、公孙赞等人的太守。

（12）要经常赏赐部将金帛或物品，以提高本国将领的忠心度，以防被他国“挖走”。各州中可用赏赐金帛给本州中的将领，而君主可用物品赏赐全国任一州中的将领。

（13）用“驱虎吞狼”加录用他国人才可最为有效地得到他国将领。先将电脑查询战役置为开启状态，并将军师与君主分别放在不同的州中，再由军师用“驱虎吞狼”使某州派出将领攻打另一州，通过察看战役情况，可知所派出的将领是否被擒，以及是否投降或囚禁。若为投降，则可由君主用录用他国人才将该降将招至旗下。

（14）游戏中将领共分为五级，包括君主。各级将领的带兵量及训练士兵能力皆不同，带兵越多其能力越强。具体带兵量如下：

君主：5000；大将、军师（指等级为军师）：3000；副将、参军：2500；裨将、主薄：2000；牙将、谋士：1500。

水 浒 传

一、游戏简介

本游戏由 SKOEI 公司于 1989 年出品，英文版。游戏以中国宋朝农民起义为历史背景，将丰富的中国文化融合在游戏素材当中，情节生动有趣，画面表达丰富，操作简便，游戏者可以在玩的过程中增加历史知识，体验到一种草莽英雄叱咤风云的感觉。

二、游戏背景

北宋后期，宋徽宗沉迷酒色、不理朝政，奸臣高俅、蔡京、童贯等乘机把持朝纲。适值北宋外有辽、金虎视眈眈；内有贪官污吏，内外交困，民不聊生，于是各地烽烟四起，百姓纷纷扯旗造反，在众多的草莽英雄中，宋江以其“只反贪官，不反皇帝”的口号和雄厚的实力，十分引人注目......

三、游戏配置：

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 或其兼容机。

(2)显示器：CGA/EGA/VGA 或单显。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 3.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 KOEI.EXE 文件。

注意：装入过程中游戏提示游戏者选择游戏的时间，共有四个阶段：

(1)公元前 1101 年，林冲发配草料场，最多可供五位游戏者同时玩。

(2)公元前 1103 年，宋江怒杀阎婆惜，最多可供七位游戏者同时玩。

(3)公元前 1104 年，宋江浔阳楼题诗被捕，最多可供五位游戏者同时玩。

(4)公元前 1105 年，晁盖曾头市中箭，最多可供四位游戏者同时玩。

游戏选择时间后，可以选择玩游戏的人数，当选择 0 人玩时，则计算机自动表演本游戏的攻关过程。

五、主要控制键

(1)回车键：确认命令或显示大菜单。

(2)数字键[1]—[9]：在菜单中选择相应的功能。

(3)数字键区的[8]、[2]、[4]、[6]、[7]、[9]、[1]、[3]键：分别表示部队向上、下、左、右、左上、右上、左下、右下方向运动。

(4)空格键：翻页或确定数字。

(5)数字键区的[0]键:部队驻扎。

六、操作说明及攻关要领

本游戏共设49个州,五级难度,游戏者可以根据自己的熟练程度选择难度级别。

本游戏可以大致分为三个阶段:防御阶段、相持阶段和反攻阶段。

1.防御阶段

游戏者选择被操纵的英雄后,游戏会给游戏者提示出皇帝流露对高俅的不满,希望有位草莽英雄能除去高俅。

而此时高俅也得知了这一点,于是他开始向各地征收财物,若遭拒绝则派兵镇压。为了生存下去,英雄们一方面要敷衍高俅,另一方面要加紧发展自己的力量,以便对抗其横征暴敛。

游戏者可以采取以下几个行动来发展自己的实力:(游戏者在游戏开始时如果还没有领地,可以先在其所在的州县发动起义(SETTLE),占领该处,以便与高俅对抗)

1)内部建设(SERVICE)

游戏者可以通过控制洪水(FLOOD CONTROL)、发展生产(CULTIVATION)、修建建筑物(CONSTRUCTION)来增加自己的财富和土地开发率,降低洪水率,以便多生产粮食,多拥有财富。

2)打猎(HUNT)

游戏者可以在冬天派人出去打猎,增加自己的兽皮数量。

3)训练士兵(TRAIN)

游戏者这样做可以提高自己士兵的技巧(SKILL)。

4)制造武器(MAKE)

游戏者可以通过制造武器(WEAPON)和船只(SHIP)来提高自己士兵的武装程度。

5)收缴(SOLICT)

游戏者可以通过收缴黄金(GOLD)和金属(METAL)来增加自己的财富和为制造武器积累金属。

6)组织队伍(ORGANIZE)

游戏者可以招收士兵(HIRE MEN)、分配士兵(ASIGN MAN)、分配船只(ASIGN SHIP),对自己的部队进行整编,以提高部队的战斗力。

7)寻访(TRAVEL)

游戏者可以去集市(MARKETPLACE)买卖食品(FOOD)和兽皮(FUR);可以去乡镇(DOWNTOWN)招募失意的英雄(RECRUIT HERO),占卜(DIVINATION)和听取谣言(RUMORS);可以去铁匠铺(SMITHY)买兵器;可以去船厂(SHIPYARD)买船。通过以上的行动来增加自己的实力。

此阶段如果高俅要求你交纳黄金,你不妨照交,以免遭受攻击。

2.相持阶段

经过第一阶段的努力,游戏者的实力大大增强了,此时除了采取第一阶段的行动以外还可以采取以下行动进一步增强自己的实力:

1)分拨调派(MOVE)

游戏者可以通过调派英雄和武器到别的地盘上,增强那里的攻防力量;对于一些暂时用不着或用处不大的英雄,可以将他们发配充军(EXILE),以免浪费钱粮。

2)游说(NEGOTIATE)

通过游说,与别的首领结盟(ALLAY),以共同对付高俅,注意:结盟需要一定的黄金,或者通过游说拉别的英雄入伙(INVITE TO LAIR),以增加自己的实力。总之,游说要到自己有了一定的实力后才容易见效。

3)人事处理(PERSONNEL)

游戏者可以通过与英雄结义(SWEAR BROTHERHOOD)来增加其忠诚度;通过发配来惩罚有过错的英雄;通过提升(PROMOTE)为首领来奖励有功的英雄;通过派人向别的州发布命令(ISSUE ORDER)来控制自己的领地。

4)休息(REST)

游戏者可以通过休息来恢复众人的体力,以便更好地完成任务,否则会因疲劳而拒绝完成任务。

5)赏赐(GIVE)

游戏者可以通过赏赐老百姓(CITIZEN)食物来增加自己的支持程度(SUPPORT);可以通过赏赐英雄财物来增加他们的忠诚程度。

6)查看(VIEW)

游戏者可以通过查阅自己手下的首领、手下英雄、被流放的英雄的情况以及已经结成盟友的情况,还可以查阅别人的情况,做到知己知彼,为采取措施提供信息。

3. 反攻阶段

当辽国开始进攻宋朝时,在内忧外患的夹击下,皇帝不得不号召天下英雄杀死高俅,以结束内乱,一致对外。此时游戏就进入了反攻阶段。

你可以采取以下行动进行反攻:

1)宴会(FEAST)

游戏者可以通过大摆酒宴来增加部众的体力和忠诚度,以便进行反攻。

2)战斗(FIGHT)

游戏者决定发动反攻后,可以选择10名(包括游戏者自己)将士参加战斗(GO TO WAR),一般只能攻击地理上临近的州;如果一次战斗没有结束,敌人逃跑了,游戏者可以选择(GO ON EXPEDITION)继续上次的战斗,直至将敌人消灭。

七、如何战斗

1)战前准备

游戏者在发动反攻前,要将自己的部队的训练程度、武装程度以及首领们的忠诚程度调到最高,然后将士兵分配给本领最高的几位首领,再带领他们出征。

首领们的能力可以通过其力量、身体、熟练程度和智慧程度来区别。

2)移动(MOVE)方式

游戏者只能在游戏指定的地点驻扎自己的部队,然后可以通过两种移动方式:行军

（REGULAR）或冲锋袭击（CHARGE）的方式进行移动。游戏者可以通过行军方式靠近敌人，然后通过冲锋方式向敌人发起攻击，并展开进攻。也可以通过行军方式慢慢接近敌人后再发起进攻。

注意：山地上部队不能移动，因此在战斗时要利用地形将敌人困住，尽量不让敌人逃跑。

3）进攻（ATTACK）方式

进攻上有四种方式：正规攻击（MELEE）、射箭（ARCHEY）、法术（MAGIC）和决斗（DUEL）。其中：射箭方式只能攻击隔一个位置的敌人，攻击次数由武装程度决定；法术可以攻击一定范围内的敌人，使其失去防御能力，然后用其他进攻方式进行攻击，可以加倍消灭敌人；正规攻击和决斗只能攻击相邻的敌人，决斗攻击消灭敌人较多而自己的损失也较多，一般在敌人快完蛋时采取决斗方式，而正规攻击在进攻中有防御战术，可以有效地杀伤敌人的有生力量。这四种攻击方式一般轮流使用，效果更加显著。

4）特殊攻击（SPACIAL）

特殊攻击的方式有三种，具体为：火（FIERBALL）、水（ESTINGUISH）、加强（REINFORCEMENTS）。其中火攻与天气有关，在使用过程中要注意顺着风向，否则会引火烧身，最好在秋干物燥的时候在林木地带使用；水攻要在靠水的地方使用威力才大，并且当受到敌人的火攻时可以用来灭火，最好不要在冬天使用；加强可以增强士兵的攻击力和防御力，给敌人以毁灭性的打击。

5）查阅

在发动攻击前，应通过本功能查阅敌人的情况，选择弱敌先将其消灭。攻击过程中也可以通过此功能及时调整战略，更有效地攻击敌人。

6）逃跑（FLEE）

当战斗失利时应果断使用这一功能，将部队保存下来，以避免更大的损失。

八、游戏控制（INTERRUPT）

可以通过以下操作来实现：

1）存储（SAVE）游戏

当游戏者在玩的过程中有别的事情或担心游戏玩死，可以将游戏存入磁盘，以便取出再玩。

2）等待时间（WAIT）

游戏者可以在1—9之间调整游戏屏幕对话的速度。

3）声音（SOUND）开关

通过本功能可以开关游戏声音。

4）动画（ANIMATION）开关

通过本功能可以开关游戏过程中的一些动画演示。

5）显示（DISPLAY）

通过本功能可以使得游戏的显示方式变得简单或复杂。

6）退出游戏（QUIT）

通过本功能可以退出本游戏，如果退出前没有完成，则应该先存盘。

九、游戏完成

当游戏者响应皇帝的召唤，率领英雄将高俅杀死后，游戏即告结束。

大 富 豪

一、游戏简介

本游戏由 SOFT STAR 公司制作，中文版。

二、游戏背景

你可在台湾和香港地区以及大富翁城一展你的商业才华，置地产、炒股票任你大显身手，施展鸿图，使用计谋、冻结资产、催眠对手——为成为大富翁穷尽手段，让你感受商界的险恶与发财之艰难……

三、装入运行

本游戏主运行文件名为：RICH. BAT 文件。

在演示画面过后，出现选择项：单人游戏、多人游戏和游戏说明。用箭头键移动高亮光条至你要选的项上，按回车键确认。

单人游戏的主角为阿土仔，地点为台湾地区。两者皆不可选。

多人游戏可任选主角及地点。可选地点为台湾、香港和大富翁城。

主角选择：有选定、左移、右移和结束共四项。用左、右移动来选定主角，当出现自己所想要选择的主角时，按回车键，该人物的画面变为阴影；若选错了，当阴影处于所选位置时，再按回车键，此人物又变为画像。

游戏说明告诉你本游戏的一些基本规则、各种人物及卡片的用途。本游戏共设有 8 个人物、36 种卡片。

四、游戏主菜单

用箭头键移动，回车键确认。

1. 前进

左下角的骰子快速转动，按空格键，则骰子停止，两只骰子上点数的和就是你这次前进的步数。

2. 查询

可查询各人的财产（现金、存款、房屋、地产、股票、总资产等）、地图（各人所在位置、各人地产分布等）、股市行情（各种股票的价格、成交量、涨幅等）和卡片（对手所拥有的卡片）等等。

3. **卡片**

使用自己所带的卡片，若不想使用，按[Esc]键退出。

4. **进度**

可储存或读取进度，共有六个进度。

5. **其他**

含音效开关、音乐开关、重玩(可重新开始一个新游戏)、速度(调整游戏速度，分高、中、慢三种)、托管(由电脑代替自己玩一段时间)、结束(退回DOS)。

五、游戏场所介绍

1. **股市**

可查询自己手中股票的价值、股市行情并买进或卖出股票，菜单中“下一页”可看下一页的股票，可用此功能找出自己想买进或卖出的股票，“买进”、“卖出”可在当前页的股票中选择你想进行交易的股种，[Esc]键则什么也不做，“查询”可察看所有股票的成交量、价格、涨幅等等(红色为涨、绿色为跌)，按任意键看第二页，共两页(标志为股市分析图)。

2. **游乐场**

从天而降的是金钱，能接到多少就看你的本事了，注意，在这里方向键滑动性很强，不易掌握(标志为777)。

3. **银行**

可存取钱款，每月结束，按存款的百分之十付你利息，选择“放弃”则什么也不做(标志为$)。

4. **公园**

什么事也没有。

5. **运气**

是好事还是灾难，全凭你的运气，如坐牢、赚钱(标志为阴阳图)。

6. **新闻**

可能给自己或别人带来好消息，也可能是坏消息(标志为News)。

7. **赌场**

用箭头键移动金币，选择要赌的项目，试试手气，若能大捞一票，算是发了点小财，若有赌圣牌，则至少让你赚九千，若赢了，则可选择“Yes”继续赌，选择“No”退出(标志为两只骰子)。

8. **法院**

可在你的对手中选择一个去告发，但一旦败诉，你自己就要坐牢(标志为房屋)。

9. **黑市**

可买卖各种卡片(标志为黑色圆形)。

10. **税务**

走到这里，多少要抽[illegible]一些税，除非有免税卡(标志为红色菱形)。

11. **卡片**

免费得到卡片(标志为[illegible]号)。

六、神符介绍

1. **福神**

会送你两张卡片，在你投资房地产时，可能会事半功倍。

2. **财神**

给你四位数金钱，按空格键决定到底是多少钱，在你要付别人租金时，有时会帮你抵赖。

3. **衰神**

使你丢失一半卡片，你投资有时会白花钱。

4. **穷神**

送给每个对手三位数金钱，按空格键决定给多少。在付别人租金时，可能加倍。

七、几种重要卡片用法

1. **购地卡**

当你在别人土地附近时，可买下这块地。

2. **换地卡**

站在自己土地边，用这块地换别人的地（只能换屏幕上能看得见的地）。

3. **赌圣牌**

可让你看预先看到结果，进入赌场自动使用。

4. **抢夺卡**

抢屏幕上可见的对手一张卡片或一千元。

5. **预约卡**

可预约屏幕上可见的任一块空地，使别人无法购买。

6. **嫁祸卡**

当有灾难时，可选择一个对手并转嫁于他。

7. **免费卡**

可抵消两千元以上的租金。

8. **冬眠符**

所有对手睡眠五天。

9. **免狱令**

可抵消一次牢狱之灾。

10. **复仇卡**

对手陷害你时，他自己也会遭到同样的灾祸。

11. **仙女卡**

在遇到台风、地震等情况时，可保护自己的地产不受损害，使用时要看清遭难地点是否有自己的房产，若没有就不必使用。

12. **停留卡**

可使对手或自己停在当前位置。

13. **请神符**

请来离你最近的神，注意不要请来穷神或衰神。

14. **送神符**

当穷神或衰神附身时，用该符送走它。

八、操作说明

(1)当你的现金和存款均用完时，你便破产倒闭了；

(2)路过银行时即可存取款。其他地方必须恰好进入其中；

(3)买地时，尽量买地价高的，并尽量使自己的地在一条街道上；

(4)赌场可赌大小、直接赌准确点数或赌三个骰子点数相同，赌大小，赢两倍赌金，赌点数，赢十倍赌金，赌点数相同，赢一百倍赌金；

(5)一开始不要买股票，除非确信该股票会很快增值，不过想进股市并不是件容易的事；

(6)卡片使用只对屏幕中的可见人物或地产才有用；

(7)当对手破产倒闭时，会拍卖他的三块地，所有现金超过一千元的人均可购买，你在与对手们竞价时，只要一次加一元即可，不要加得太多；

(8)在坐牢、住院、睡眠时，对手在你的地界停留不需付钱；同样对手在坐牢、住院、睡眠时，你在他的地界停留也不需付钱。

(9)当现金不足时，不可购地或加盖房屋；

(10)房屋加盖次序为：平房、店铺、商场、商业大厦和摩天大楼，每加盖一次，此处所收租金会提高，摩天大楼不可再加盖；

(11)在卖出卡片时，会给你一价格问你是否卖，记住这个价钱，然后选择“No”不卖，接着再卖一次，价格和上次是不一样的，如此多试几次，尽量在价较高时卖出；

(12)所有股票的最低价均为10元，不会低于10元；

(13)在每次前进之前，先储存进度，如果这次走的地点不满意，下一次轮到你时，再取出进度，重新来一次，直到满意为止，用此方法，保证你稳得大富翁头名。

九、游戏完成

当你使所有的对手都破产后，你就是最后的胜利者，当然的大富豪。

模 拟 城 市

一、游戏简介

本游戏由MAXIS SOFTWARE公司于1989年出品，英文版。

在一片荒凉的处女地上，百业待兴，你，作为城市的决策者，决心在这片土地上施展自己的才华和抱负，让沧海变成桑田，你可以通过这个游戏在这片土地上描绘出一幅美好的

蓝图，在艰苦的创业中，你会发现平凡的你也能治理好一个城市，这多么令人鼓舞啊！

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：EGA/VGA/MCGA。
(3)操纵模式：键盘。
(4)运行环境：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

三、装入运行

本游戏的主运行文件是 MC.EXE 文件。
你键入主运行文件名后，出现三个选择：

Start new city(重新开始)	Load a city(载入存档)
Select scenario(选择城市环境)	

当你选择重新开始游戏时，游戏提示你写入新城市的名称(游戏默认 HERESVILLE)，并选择游戏难度：Easy(容易)、Medium(较难)和 Hard(很难)，选择完毕后，你将光标移到 OK 上按空格就进入游戏。

当你选择载入存档时，游戏就提示你选择存档所在的驱动器、目录，如果一个路径下有多个存档，你可以将光标移到[↑]或[↓]上，让存档名上、下移动，然后将光标移到你要载入的存档上，按空格键，再将光标移到“Load”上，按空格键就可以在以前玩的基础上继续进行游戏了。

当你选择城市环境时，有八个城市侯选，它们是：
(1)1900 年，美国，废都达尔斯维尔。
(2)1906 年，美国，地震后的旧金山。
(3)1944 年，德国，轰炸后的汉堡。
(4)1972 年，德国，交通拥挤的波恩。
(5)1957 年，日本，怪物纷扰的东京。
(6)1972 年，美国，犯罪之都底特律。
(7)2010 年，美国，消融之城波士顿。
(8)2047 年，巴西，洪水之中的里约热内卢。
你可以按 1—8 数字键，选择一个城市，你就可以在此环境下进行游戏了。

四、主要控制键

(1)光标键：移到方向。
(2)空格键：确定操作。
(3)[Alt]键：与其他键配合打开操作菜单，具体见五。

五、菜单操作

本游戏采用国际流行的弹出和下拉菜单进行操作，人机界面友好，操作简便。下面分别介绍各功能菜单：

1.系统操作(system)

同时按住[Alt]键和[S]键即打开此菜单。此菜单共提供了八个操作。

1)游戏简介(about simicity)

选择此项操作后，就可以大致了解本游戏的一些情况，具体见一。

2)打印城市(print)

作为城市设计师，当然想看一看自己亲手设计的城市蓝图，游戏提供了打印功能，你可以选择打印方式是正常比例打印还是压缩打印。

3)选择环境(load scenario)

其作用见三。

4)开始新城市(start new city)

其作用见三。

5)载入游戏(load city)

其作用见三。

6)存储游戏(save city as)

将游戏重新命名存储。

7)存储游戏(save city)

将游戏按原名存储。

8)退出游戏(exit)

放弃游戏退出。

2.选择操作(options)

同时按住[Alt]键和[O]键即打开此菜单。此菜单共提供了七个操作。

1)自动铲路(auto bulldoze)

选择此项后，你只要将大光标移到要操作的路上，游戏自动为你将其铲平。

2)自动预算(auto budget)

选择此项后，游戏自动调节你的税率，使之合理。

3)自动前往(auto goto)

选择此项后，如果有情况发生(如地震、飓风)游戏自动将光标移到出事地点，同时你可以观看到。

4)声音开关(sound on/off)

这是个开关键，可以开/关游戏背景声音。

5)速度(speed)

你可以选择游戏速度从最快(fastest)到暂停(pause)，游戏共设置了5级速度。

6)激活资料(animate all)

可以让你每月观看到所有统计资料。

7）频繁激活(frequent animation)

每当发生一些大事时，游戏自动显示统计资料。

3. **灾害(disasters)**

同时按住[Alt]键和[D]键即打开此菜单。此菜单共提供了七个操作。

1)火灾(fire)

选择此项后，在光标停的地方出现火灾。

2)水灾(flood)

选择此项后，在光标停的地方出现水灾，但要在靠水的地方才行。

3)空难(air crash)

选择此项后，在光标停的地方出现空难。

4)龙卷风(tornado)

选择此项后，在光标停的地方出现龙卷风。

5)地震(earthquake)

选择此项后，在光标停的地方出现地震。

6)怪兽(monster)

选择此项后，在光标停的地方出现怪兽，但要靠有水的地方才行，你只有调动警察才能抓住它。

7)关闭(disable)

选择此项后，所有的灾害都不会出现了。

4. **窗口(window)**

同时按住[Alt]键和[W]键即打开此菜单。此菜单共提供了七个操作。

1)地图(maps)

选择此项后，屏幕上出现一个城市全景图，同时在图的左边有九个选择项，你可以将光标移到相应的选择项上按一下空格键，游戏就会在全景图上以不同层次的红、蓝色显示出你要观看的城市建设的统计情况来，红色越浓表示程度越深，蓝色越浓表示程度越浅。这九个选择项分别是：

(1)城市形状(city form)；

(2)供电情况(power grid)；

(3)运输情况(transportation)；

(4)人口情况，其中又分人口密度(peplo density)和人口增长率(peplo growth)；

(5)交通情况(traffic)；

(6)污染情况(pullution)；

(7)犯罪情况(crime)；

(8)土地开发情况(land value)；

(9)防卫情况，其中又分警力(police protection)和防火情况(fire protection)。

2)图表(graph)

选择此项后，你可以在10年和120年两个统计区间内观看城市的建设发展曲线，其中共有六个发展曲线，同样通过光标选择：

(1)人口曲线(population);

(2)商业曲线(commerce);

(3)工业曲线(industry);

(4)犯罪曲线(crime);

(5)投资收益曲线(cash flow);

(6)污染曲线(pollution)。

3)预算(dudget)

选择此项后,你可以观看城市的预算情况表,其中包括税率(tax) 、交通投资(trans)、警力投资(police)和火灾投资(fire),你可以将光标移到▲上按空格键,增加税率或投资比;▼则减少税率或投资比。在预算图中,你还可以了解到你现在的资金 (current fund)、投资收益(cash flow)和以前的资金(previous)。

4)编辑(edit)

选择此项后,你可以在全景图上进行建设。

5)评价(**evaluation**)

选择此项后,出现一个评价表,对你的建设成绩进行评价,其中公众意见(public opinion)对你的政绩评价以百分比的形式出现,有两项:

(1)市长的政绩是好的(is the mayor doing a good job);

(2)当前急需改善的问题(what are the worst problem),一般列出四个问题。另外是关于城市的一些统计数字,如:

①人口(population);

②移民(migration);

③城市级别(category);

④游戏级别(game level);

⑤当前得分(current score);

⑥每年平均分(annual change)。

6)关闭窗口(close)

选择此项后,相继关闭地图和全景图显示窗口。

7)切换窗口(hide)

选择此项后,在地图窗口和全景图窗口之间进行切换。

六、攻关要领

(1)本游戏开始共有 20000 元资金供你使用,你可以在以下建设项目中进行选择,开始城市建设,每选中一项时,屏幕左下角提示本项建设消耗的资金数,屏幕左上角则显示你剩余的资金数,你一定要统筹安排好资金的投资方向。共有 15 个建设项目:

①推平(bulldoze),每次花费 1 元。

②电线(power line),每次花费 5 元。

③公园(park),每次花费 10 元。

④商业中心(commercial),每次花费 100 元。

⑤警察局(police station),每次花费 500 元。

⑥体育场(stadium),每次花费 3000 元。

⑦海港(sea port),每次花费 5000 元。

⑧公路(road),每次花费 10 元。

⑨铁路(railroad),每次花费 20 元。

⑩居民区(residential),每次花费 100 元。

⑪工厂(industrial),每次花费 100 元。

⑫消防队(fire station),每次花费 500 元。

⑬发电厂:其中火力电场(coal power plant)每次花费 3000 元。

⑭发电厂:其中核电场(nuclear reactor)每次花费 5000 元。

⑮飞机场(airport),每次花费 10000 元。

(2)在地图的左边有一个统计图,其中的 C、R、I 分别代表商业中心、居民区和工厂。全景图中也用这种方式标出相关位置。

(3)建设城市首先要建一个发电厂,然后大量建设居民区和工厂,接下来在工厂、居民区和发电厂之间接上电线,以提供能源。在居民区集中的地方建立商业中心和消防队、警察局,同时在工厂区建立警察局和消防队。各个地区之间用公路连接,同时在工厂区与外部地区应铺设铁路,加快产品的周转速度。

当城市发展到一定阶段之后,可以在靠河的地方建港口,在市郊建立机场,然后在居民区和工厂的空地上建设公园,同时在居民区建立几个体育场,丰富居民的生活。

(4)在建设过程中,你的税率不能高于 20%,否则城市的秩序就得不到控制。

(5)在纳税的资金中,你要拿出一部分建设公共事业:交通、警察和防火。

(6)要随时观察全景图的统计数字,在犯罪集中的地方建设警察局,在人口稠密的地方多建居民区和工厂,在火灾隐患较多的地区建设消防队。

(7)如果有灾害出现,你要立刻在附近建设警察局和消防队,并组织救灾活动,同时将税率下调。

(8)建设多环路可以缓解交通拥挤的问题,同时也可以跨江建设交通大桥。

(9)在建设公路或架设电线的过程中,如果经过的地区有草坪覆盖,要先推平它们,再进行建设。

七、游戏完成

游戏根据你的政绩,给你打分,最高 1000 分。同时根据你的人口,对城市进行升级:从小村镇(DOWN TOWN)一直到首都(CAPTITAL)。

还有什么比评价表上所显示出来的老百姓对你的拥护更值得你欣慰的呢?

中途岛海战

一、游戏简介

本游戏由 avalon hill 公司 1989 年出品，英文版。

本游戏让你重新置身于二次世界大战的战场，亲手操纵部队与强大的敌人进行作战，残酷的战争场面，错综复杂的局面，会引起你浓厚的游戏兴趣。

二、游戏背景

1942 年 6 月的太平洋战区。日本帝国的海军已发起了进攻，6 个月内每战必胜，占领了菲律宾、东南亚、印度尼西亚、马里亚纳群岛和新几内亚北部，下一步的进攻目标就是中途岛。

带有掩护部队的四艘航空母舰 Akagi、Kaga、Hiryu 和 Soryu 将充当进攻的先锋。它们将从西北方向朝中途岛逼近，并在 6 月 4 日对中途岛发动进攻。装有军队的运输船和入侵部队将在 6 月 5 日到达。日本军司令官将率领一个带有战列舰的特遣部队向岛的西面开进。

日本军的计划有一个较大的缺点，他们认为美国舰队在珍珠港里，但美国舰队已经破译了日本的密码，知道了日本的计划。带有航空母舰“企业号”和“大黄蜂号”的特遣部队 16，与带有航空母舰“约克郡号”的特遣部队 17 都离开了珍珠港，并占领了中途岛西北面的港口。此外，还增援了中途岛的空军基地。

6 月 3 日，侦察部队在岛的西面发现了入侵部队，陆地上的轰炸机立即从中途岛起飞，并进攻入侵部队，但没有给予重大的打击。

几乎同时，日本的航空母舰未被发现而逼近了岛的北面，6 月 4 日凌晨 4 时 45 分，航空母舰对岛发动了第一次打击，派出了 108 架飞机，当美国的海军部队发现这个情况后，日本又发动了第二次进攻，命令发射鱼雷。

第一次进攻使岛受到了打击，没有护航的轰炸机击落了美国的 CAP，轰炸机还击中了空军基地，但没有完全破坏它。日本航空母舰司令官命令进行第二次进攻必须对岛上开火。第二次进攻命令舱底的飞机重新装备炸弹。

过了一会，日本的水上侦察飞机发现了美国舰队，司令官命令飞机及时调头，并用鱼雷武装起来，他要在结束对岛的进攻前，进攻美国的航空母舰。

第二次进攻发动前，日本航空母舰就受到了从中途岛飞来的美国飞机的打击，但没被击中，因为在进攻期间，日本军没有发动飞机。第一次攻击的飞机都开始返航，日本司令官面临着严峻的考验。他知道，必须进攻美国的航空母舰，但如果他发动第二次进攻，就没有歼击机护航，而且，许多第一次攻击的飞机就会因为停留时间太长而消耗燃油，以致于坠毁。因此，他决定让第一次进攻的飞机着陆，并命令第二次进攻的飞机进入舱底。

日本司令官不知道，美国另一个侦察部队也已发现了日本的航空母舰，美国的航空母

舰也发动了第一次进攻。几个分队的美国飞行对飞行在不同的航线时,也发现了他们的目标。

首先发现日本航空母舰的飞机是二个鱼雷式轰炸机中队。在没有歼击机的护卫下,于是就被日本的护航机围攻了,两个中队全都被歼灭了。短时间后,另一个中队也遭到了同样的命运。日本航空母舰又一次逃脱了。

现在日本的护航机由于燃料不足而飞得很低,当燃料用完时开始着陆,二个美国俯冲式轰炸机中队发现了航空母舰,并攻击它。首先,四架护航飞机击中了 Akagi,正在加油的飞机和舱底的飞机开始爆炸。Akagi 开始下沉。Akagi 和 Soryu 在一起,因而都受到了相同的损伤。虽然它们在天黑前还不会下沉,但都退出了战斗。

只有一艘 Hiryu 从其他地方离开了,然后对美国的航空母舰发动了一次小小的进攻。日本飞机跟踪着美国飞机朝"约克郡号"飞去。美国的护航机击落了许多的日本俯冲式轰炸机,但有些日本飞机击中了目标,过了一会,日本的鱼雷式轰炸机到达了"约克郡号"的上空进行攻击。受重伤的"约克郡号"在返回珍珠港的途中,被日本潜水艇发射的一枚鱼雷击中,于 6 月 7 日沉没。

短时间后,Hiryu 号受到美国鱼雷轰炸机的猛烈进攻。四枚炸弹直接命中目标。Hirgu 号整整燃烧了 12 个小时,直到日本的一艘驱逐舰的鱼雷击沉了它为止。其他几艘日本舰只在撤退时都沉没了,但战斗还在继续。入侵的部队又来了。日本军队已慢慢地渡过了太平洋。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器:单显/CGA/VGA/EGA/TANDY。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 2.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 MIDWAY.BAS 文件,在 DOS 提示符下键入:
BASIC "MIDWAY.BAS"即可。

五、主要控制键

(1)[T]键:改变特遣部队的方向。

(2)[L]键:发动进攻。

(3)[C]+[A]键:成立 CAP,CAP 表示防空巡逻舰上的歼击机(VF)群。

(4)[C]+[L]键:解除武装。

(5)[A]键:武装空袭。

(6)数字键:输入一个时间数(单位是小时),使计算机进入这个时间的操作方式,或直至一个重大的事件(如一次出击或发现)发生为止。

(7)回车键:使计算机处理一个战略转变并回到命令方式。

(8)[E]键：调用企业号航空母舰。

(9)[H]键：调用黄蜂号航空母舰。

(10)[Y]键：调用约克郡号航空母舰。

(11)[M]键：调用中途岛的部队。

六、识别地图

地图由一个12×12点的矩阵组成的，每点间的距离为100海里，地图上方是正北。地图上的符号显示了各种部队的位置，符号有：

M——中途岛。

6——TF－16。

7——TF－17。

J——日本特遣部队。

如果日本部队包括航空母舰舰队(CV'S)，就用符号C代替。若日本部队被发现了，地图上就只显示出部队所在的位置。

特遣部队(TF)的数量、方向和位置都显示在地图的右边，位置有水平方向和垂直方向，地图的左边是0，地图的底部也是0，这表示坐标原点。

右面的TF数量下显示着联络报告，联络部位是由左下方的小圆点给出的，譬如11。这样，73的位置就是右边的第七个小圆点和较底的左下角的小圆点3。偶然情况下，地图左边的联络恰好关闭，这时，就没有什么明显的符号。

每种美国航空母舰和中途岛间的情况报告都显示在地图的下边。

七、操作要领

1. 改变方向

命令"T"是请求改变TF的数量和新的方向。0或360是北(上)，90是东(右)，180是南(下)，270是西(左)，这些数目(0－360)的数字都能输入。

2. CAP

CAP表示防空巡逻舰上的歼击机(VF)群。用"CA"命令可调整分配给CAP的飞机数量。CAP留下一部分飞机在晚上使用，其余的在黄昏着陆，拂晓发动进攻，当CAP增加时，舱底下的歼击机就减少了。如果舱底下没有歼击机，CAP就减少一次武装出击。如果需要的CAP比CV具备的歼击机多，则将舰上所有可用的歼击机都分配给CAP；当CAP减少时，多余的歼击机就被送到舱底，并在它们参加出击之前全部武装好。

3. 出击

出击是派出或将要派出一队飞机去进攻敌军。出击前必须先装备好，并为出发而停在甲板上。这些事用命令"A"做好。

要求发现各种飞机的数量。如果命令发现的飞机比航空母舰舱底下具有的飞机多，那么就发现了那种所有可用的飞机，除非出击中的歼击机没被CAP发现。譬如，一艘航空母舰在CAP上有10架歼击机，在舱底有5架歼击机，而CAP发现的是20架，则发现少了5架。发现和出击这二者之中至少必须形成一个战略转变。在这段时间中，如果航空母

舰被击中，则更容易受伤。

如果你要发现航空母舰上所有可用的飞机，请打入“A”。

为了发动一次出击，在范围（美国是200海里，日本是235海里）内，必须有一个被发现的目标。晚上（19:00—04:00）的出击既不进攻，也不着陆。晚上能出击发现的目标，并离开发现的目标。“L”命令导致了一个联络报告和选择，由联络进攻的使用者打入。有时，希望将一次出击解除武装，并移到舱底，请用“CL”命令。一旦出击已被命令发现，为了改变机队成分，必须先解除武装，然后再出击。这要求没有附加的游戏时间，除非再出击在起飞前至少等待一个战略转变。

4.操纵飞机

游戏中，有三种飞机。歼击机，叫VF，用于落其他飞机。美国的歼击机是F4F'S，日本的是Zekes。

俯冲式轰炸机，叫VB，能非常准确地俯冲下来轰炸目标。美国的是SBD'S，日本的是Vals。

鱼雷式轰炸机，叫VT，能水平地发射鱼雷或炸弹。它们不能有半点误差，否则就击不中敌舰了。美国的是TBD'S，日本的是Kates。

对美国来说，每艘航空母舰都能配备一次出击，有VB、VT和护航的VF。对日本来说，由航空母舰配备的所有飞机都编入一次出击。一艘航空母舰一次只能武装一次出击，但能有几次登陆作战。出击的范围是固定的，且不允许自杀。一旦发动了一次出击，它就会完全由计算机控制了，游戏者只能坐着欣赏。

如果出击是登陆作战的，各种飞机就有可能失去目标。当出击的飞机到达目的地后，目标上方的CAP就会进攻它们。CAP选择两种轰炸机（即VB或VT）中的一种进行攻击。护航的VF将保卫两种轰炸机中的一种。这样，当VF保卫VB时，CAP就会进攻VT，使VT遭到打击。如果护航的VF保卫受攻击的轰炸机时，它们就会减少损失，但不能防止损失。它们也能攻击CAP，同时也受到敌方CAP的反攻。

当CAP处境恶劣时，防空部队（AA）就会炮轰每种进攻飞机，最后用命令VT和VB指挥舰上的进攻。如果有任何浮在海上的CV'S或完好的中途岛的空军基地，进攻的飞机就会分成数量相等的编队并降落在它们上面。会出现不同的结果：击中、未击中、差一点击中。击中，立即就会有损伤。当出击者离开时，AA再一次炮轰它们。

如果一个没有航空母舰的部队进攻，击中和差一点击中就会记在得分处，代替损伤的部位。

出击者返回到原出发的CV上。当它着陆后，会自动解除CV的武装。这样，如果企业号航空母舰上有一次出击，并且出击者在企业号上着陆的话，着陆的飞机将被放回舱底，但可以立即发动下一次出击。

当出击者返回时，如果发动出击的CV不能操纵飞机时，出击者就会转向一艘能操纵的CV，这是飞机从一艘CV转移到另一艘CV的唯一途径。转移的成功取决于两艘CV间的距离。

如果一个具有几艘CV的特遣部队进攻，所有在场的CV'S的CAP就会加在一起护卫，并在估计损失前分成数量相等的编队。其他飞机操纵或黄昏都不影响CAP。假定在一

天中，保卫空降，轮流加油，黄昏前着陆，黎明前出发。在一次出击中，CAP 只能进攻两种轰炸机中的一种。CAP 越多，击落的轰炸机也就越多。

中途岛将许多过时的飞机分配在中途岛上。当它们在战斗中完全无效时，B－17S 不包括在内。美国部队的搜索工作是以中途岛作为基地的 PBY 飞艇完成的。游戏中，这些飞机是"看不见"的，且不会受到消灭或进攻。

5. 操纵日本部队

日本部队有三个特遣部队：航空母舰部队、运输队和巡洋舰队。航空母舰部队从西北方向逼近，其他二个部队从西逼近，输入伸展方向有点重叠。每当受到攻击损伤时，在损伤的 CV 上的一些被发现的飞机或舱底的飞机就会毁灭。

一艘 CV 的一些损伤将受到飞机操纵和胜利得分的影响。损伤分为：无损伤、轻伤、重伤或中途岛毁灭。没有损伤或有点轻伤的 CV 是能正常航行的，重伤的 CV 不能操纵飞机。达到重伤状况的，所有属于受伤的 CV 的飞机，包括 CAP，都送到舱底，CV 上允许没有飞机操纵。一艘沉没的 CV 损失了舰上的所有飞机，包括 CAP。

在交战中，每艘 CV 都想进行自我修复。一般地说，每个回合中，能修复少于一个差点击中的损失值。此外，爆炸会发生并引起进一步的损伤。一般地说，美国 CV'S 修复损伤要比日本快，而受到的地轰炸要比日本少。有重伤的 CV 能修复损伤，且减少到某一点，使它能重新操纵飞机。沉没的舰只和毁灭的空军基地不能修复。

非航空母舰部队能直接向中途岛前进，并停泊在那儿。日本航空母舰先向中途岛前进，并返回，在相同的出击范围之外，除非它被一个具有一艘航空母舰的美国特遣部队发现。在这种情况下，日本航空母舰就直接向发现的 TF 前进，如果 TF－16 和 TF－17 都发现了，日本航空母舰则向 TF－16 前进。如果四艘日本的 CV'S 都不能操纵飞机，那么日本部队就会惊慌失措而逃离战场。所有部队都以全速向 270 前进。

所有的 TF，包括美国的 TF，速度为 25 海里，而运输队的速度是 18 海里。

日本部队在每艘 CV 上最少配备 4 架歼击机。如果美国 CV 发现中途岛与所有飞机都在 250 海里以内，那末它们就武装一半的飞机。它们发动出击带有下列优先权：

(1)带有操纵的 CV'S 的 TF'S，用命令：TF－16(6)，TF－17(7)，中途岛(M)。

(2)带有不能开动的 CV'S 和 TF'S，用上列相同的命令。

(3)中途岛(M)。

如果受到距离和黎明的限制，且发现了目标，就只能发动出击。

如果美国不能战胜四艘日本航空母舰，那么对中途岛的入侵就是成功的。

6. 损失和损失控制

损伤只是 CV'S 与中途岛空军基地的一个因素，是由轰炸机的击中和差点击中而形成的。每个差点击中的效率大约是一个击中效率的一半，虽说每个击中的实际损伤是不定的。当击中一个发现的出击目标时，效率是每个击中的双倍。中途岛由于是一个固定的空军基地，而不是一艘船，因此击中只是普通效率的一半。损伤也可能由后来的爆炸击中而形成的。

八、游戏完成

下列条件决定了游戏的结束：
日本所有的航空母舰都沉没了。
或：美国所有的航空母舰都沉没了。
或：任一日本部队 TF 向地图的西面，方向 270 逃去。
或：任一美国的 TF 向 0—90—180 出发，即地图的东面。
且：没有一次出击是登陆作战的。

游戏结束时，会输出：CV 的损伤程度、飞机损失、非航空母舰目标上的得分和侵略中途岛的情况等摘要，这些是由结果评价出来的。一般，一艘沉没的航空母舰等于 200 架飞机，一艘损伤的航空母舰相对来说要少得多。中途岛等于 2 艘航空母舰，即岛上的一艘和空军基地上的一艘。一般，每个级别的得分由有关的 CV 而定，CV 不同，得分也不相同。

帝国的荣光

一、游戏简介

本游戏由台湾莱茵工作室开发，资策公司发行，中文版。

第二次世界大战中，日本与美国在太平洋地区展开了激烈的争夺，你将置身于硝烟弥漫的 40 年代，代替山本五十六或尼米兹指挥着钢铁大军进行撕杀，改写二战的历史。本游戏为模拟类，主要是海空军作战，巨舰大炮、空中突击，还有陆战队登陆、潜艇偷袭等等，玩此游戏要有大局观。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：EGA/VGA。
(3)操纵模式：键盘。
(4)运行环境：DOS 3.0 以上环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 GO.EXE。
打入运行文件后，屏幕上出现选单：
1. 开始新游戏
接着选择游戏等级。
(1)休闲级：共有琉球群岛之战等四个战场供选择。
(2)专家级：共有爪哇海海战等五个战场，其中“帝国光荣之战”的场面最为宏大壮观，涉及地点及部队极多，是难度最大的一战。

在每个战场开始前，你可以在日本或美国两方中选择一方去攻击另一方。日本的统帅为山本五十六大将，美国的统帅为尼米兹大将。

2. 继续旧进度

共有六个进度，为 SaveGame ＃1—＃6，可任选一个装入。

四、屏幕介绍

最上面一行是功能菜单，菜单右侧为国旗，若你选择了日本，则是太阳旗，选择美国，则是星条旗。国旗右边是日期和时间，时间计法为 24 小时制。

中部为作战地图，显示双方出现在战场中的部队及基地。

右侧显示当前光标所在处的部队名称、主力和目前状态，状态主要有待命中（你可以给它发出命令）、前进中（正按你指定的路线前进）和战斗中（正在与对手交战），另外还有派攻击机、抢滩等状态。

右下角为当前光标在地图上的坐标，东是东经，北是北纬。

最底部是信息显示行。

五、主要控制键及菜单介绍

1. 按[F1]—[F4]键为作战地图放大或缩小

[F1]可看全景，[F2]所见范围略小于[F1]，[F3]的范围又小于[F2]，[F4]所见范围最小，但指挥战斗时，必须用此状态。在大范围地图中，将光标移动到你要指挥的部队附近，再回到详景状态，指挥部队行动。

2. 按[F5]键进入档案

（1）重新开始：中断当前正在进行的游戏，回到“二”中的选单。

（2）载入档案：取出存档，接着玩。

（3）储存档案：将当前游戏存入一个存档中。

（4）回到 DOS：退出游戏。

3. 按[F6]键进入统帅

（1）舰队大本营：可察看双方的总战力、空中及海上力量的对比、到目前为止的损失情况，另外，还有双方统帅的素质资料。

（2）调动将领：将一支部队中的将领调动到别的部队，如果该部队中只有一名指挥官，则不能使用该命令。

（3）更换指挥官：根据指挥官的能力及目前战场情况而及时地更换指挥官以最大限度地发挥他的优势。部队中必须有两名以上的将领才可使用本命令。

（4）搜索记录：当两支部队重叠在一起时，可用本功能分别找出。

4. 按[F7]键进入战力

（1）机舰船性能：双方各型飞机、舰船的性能指标。

（2）机舰船队状况：本方部队的状况，包括攻击力、防御力等，以及本部队指挥官的能力数据。

（3）海空基地状况：本方基地的部队、火力、补给弹药量及基地指挥官的能力数据。

(4)指定攻击方式：指定在战斗中本方攻击对方的目标。平均攻击：均衡攻击对方的所有目标；大型战舰、巡洋舰等等：所有火力集中攻击所指定的某一类目标，一般，首先攻击最具威胁性的目标，如航母和大型战舰等。

5. 按[F8]键进入行动

(1)船舰移动路线：指定本方舰队前进的路线，用方向键移动小旗，按回车确定。在以后的战斗中，该舰队就按你所设定的路线行动。

(2)潜艇移动路线：指定本方潜艇部队的行动路线。

(3)下令潜艇攻击：命令本方潜艇攻击邻近的对方目标。

(4)派出攻击机：本命令只能在有舰空母舰的舰队中使用。攻击机包括战斗机、鱼雷攻击机和轰炸机。每次派出的攻击编队中最多只能有四个中队。另外，有航空中队的基地也可派攻击机。用方向键移动小旗至要攻击的目标处，按空格键确定。

(5)设定空中攻击路线：为出击的攻击机指定飞行路线。

(6)派出侦察机：有侦察机的舰队或基地均可执行此命令。可以侦察出对方某支队伍的详细情况。

(7)设定空侦路线：为侦察机指定飞行路线。

(8)行军路线：为已登陆的陆战队指定进攻路线。

6. 按[F9]键进入战术

(1)巡逻：指定舰队在某条航线上执行巡逻任务。

(2)补给作业：对于有运输船的舰队，可自舰补给，在港口中的舰队可由基地获得弹药的补充。

(3)进港一出港：舰队在邻近港口时，可进港；在港口内的舰队可出港。进港时，要将箭头对着港口方向，出港时，要对着海洋。

(4)搭载一下载：装载陆战队或使陆战队脱离舰队。

(5)抢滩：派遣陆战队进行登陆作战。

(6)分编：将一支大部队分为两支或更多的独立作战部队，能分编为几支取决于部队中将领的数目。分编方向应选在有空位置。

(7)合流：将两支或数支部队全并为一支部队。你所命令的这支部队全并入其邻近的部队中。执行此命令时，两支部队必须紧挨在一起。将小箭头对着目标舰队。

(8)命令取消：在没有开始下一轮战斗前，可将给部队所下的命令取消，然后下达新的命令。

7. 按[F10]键进入设定

(1)开始战斗：所有的部队按你事先的命令开始行动。

(2)命令周期：你的命令执行的周期，即你一次命令后，过多长时间，部队才接受你的下一个命令。可设为5分钟到24小时不等。当双方有部队在战斗中时，命令周期自动为5分钟，即战斗5分钟后，部队就等待你的新命令。

(3)音效开关。

(4)音乐开关。

(5)动画开关：部队执行命令时，有一段动画显示，关闭后，则不再显示。

(6)执行速度:有四种速度供你选择。

(7)讯息速度:有四种速度供你选择。

六、操作说明

(1)旗舰只能被击沉两次,第1次被击沉可以选定旗舰,第2次则此次作战失败。

(2)可以采取分编合流的方法,集中力量打击敌人。

(3)攻击前要先派侦察机进行侦察,然后根据侦察报告确定攻击方式,打击敌人的主力。

(4)在派飞机执行任务时,要注意选择路线,让它们在油料耗尽前回舰空母舰加油。

(5)要认真移动舰位,在黑暗中不能进行攻击。因此,要选择当天亮时,我方正好先发动攻击的位置。

魔 法 门

一、游戏简介

本游戏由NEW WORLD COMPUTERING公司制作,台湾软体世界公司将其改为中文版。

本游戏画面为三维模拟,真实感很强、色彩优美、冒险性强、惊险刺激,并且其中有许多重要地点要游戏者利用自己的智慧,是既斗智又斗勇的精彩游戏。

二、游戏背景

在一个遥远的星球,古鹿族通过科学实验创造出一个生物圈(泰拉),并创造席尔顿为泰拉的最高统治及守卫者。但席尔顿意欲暗中破坏伟大的实验。古鹿族吸收教训,又创造了新的守护者柯拉克,柯拉克的首要任务就是消除席尔顿可能创造的危险,然后替换席尔顿守护和统治泰拉的地位。席尔顿破坏了人间的三大阵营(善良、中立和邪恶)的均势,也破坏了柯拉克将来的努力目标。席尔顿和柯拉克先后离开本船,柯拉克要求第三位循着他的轨迹到下一个席尔顿复仇世界会晤。你要证明了自己是冒险之王以后,古鹿族和柯拉克会一致要求你在将来能一起并肩作战。于是6个勇敢的冒险者游侠肯南爵士、武士麦德蒙、野蛮人克雷汉、盗贼达克雪德、牧师雷莎雷拉、巫师卡斯托尔为了拯救这个处于危难之中的星球,开始了一场艰苦而神秘的冒险之旅……

三、装入运行

本游戏的运行文件名为MM3.BAT,执行MM3后,开始有一段很优美的演示画面(可用[ESC]键中断演示),然后弹出一个窗口。按[S]键开始一个新游戏,并给你的游戏命名(可用注音输入法输入中文名称,注音输入法参照本文的参考资料);按[L]键继续旧的游戏,用数字键选择,并用回车键确认。

四、主要控制键说明

1.[Tab]键

主控制菜单。

(1)[S]键:存贮游戏。

(2)[L]键:取出游戏。按数字键选择对应游戏的存档,回车键确认取出游戏。

(3)[Q]键:退出游戏。[Y]键确认,返回DOS;[N]键或[Esc]键,继续当前游戏。

(4)[W]键:巫师帮助。返回所在地区的第一座城镇,但每用一次游戏者的经验点数减少一些。非危难时刻不要轻易使用。

(5)[M]键:音乐开关。

(6)[E]键:音效开关。

(7)[D]键:延迟,1—9选择。

2.[F1]—[F8]键

队员1—6及雇员7—8状况显示:

队员或雇员的状况图中,头像下方有一短彩棒,其颜色含义:

正常情况为绿色显示;

超常时为黑色显示;

受伤时为黄色显示;

危险时为红色显示;

昏迷时为蓝色显示。

队员或雇员头像的含义:

死亡时为一块墓碑;

毁灭时为一只骷髅;

石化时为一座石像;

其他非正常头像为衰弱、发疯、生病、中毒或中诅咒等等。

1)[Q]键

快速检视所有队员的基本状况。

2)[I]键

显示对应队员所携带的物品(该队员头像上有一黄色框,按[Fn]键选择队员)。

(1)[↑]、[↓]键:每个队员所带物品最多有两页,用上下键翻页.

(2)[U]键:使用指定物品。

(3)[E]键:装备指定物品。

(4)[R]键:卸下所装备的物品。

(5)[D]键:丢弃无用的物品,当所有队员的物品袋中全满时,可丢掉无用物品以得到新的物品。

(6)交换物品:用数字键选择要给予的物品,然后再按[Fn]键,则将该物品给予对应的队员。

3)[X]键

有黄框的队员与其他队员交换在队中的位置。

3. **在旅店中(全天营业)**

(1)[D]键:删除指定人员。

(2)[E]键:存盘,退出旅店。

(3)[X]键:不存盘,退出旅店。

(4)[R]键:解雇队员。

(5)[C]键:创造新的队员。

(6)[↑]、[↓]键:翻页。

旅店中可创造、解雇、增添队员。在画面中的人物分为:在队中、雇员、待命队员三种。

新队员不能立即加入队中,队中的正式队员最多为6名,只有先将队中正式队员解雇,才能更换新队员。而雇员则可以在6名正式队员之外再雇佣两名,但每天要付一定的佣金(根据雇员的级别来定),增添和雇佣的方法是屏幕上从左至右:上一排为1、2,下一排为3、4。按对应的1、2、3、4则可增添或雇佣相应的队员或雇员。

创造队员时,用左右键选择所要创造的队员类型(屏幕中右上部分为队员的类型、右下部分为队员的属性),空格键确认。上下箭头选择候选人物,再按[C]键则创造出一个新的待命队员(用注音输入法输入中文姓名,可将你自己的姓名和朋友的姓名来命名,这样玩起来更加真实、有趣)。

本游戏的队员的类型有巫师、牧师、游侠、流浪汉、德鲁依、弓箭手、野蛮人、武士、忍者、矮人、盗贼等,每种类型的队员都有不痛的特点,例如巫师所会的魔法最多,魔法点数多,但他不会使用弓箭,生命点数较少;矮人不会使用魔法,但生命点数多。在你开始你的冒险旅程之前,你可以将原游戏给你配置的游侠肯南爵士等6人解雇或删除,根据你的想法重新创造出六名队员,以你自己的姓名和朋友的姓名来命名这六名队员,在选择队员类型时,一般来说巫师(魔法高手)、盗贼(开锁高手)不可缺少,游侠和牧师(有特定的魔法)至少要有一名,流浪汉和德鲁依(有特定的魔法)要有一名,剩余两名队员可从其他类型的人员中选择。

4. **在商行(武器店)中(白天营业)**

1)[B]键

购买物品。

(1)[W]键:攻击性武器。

(2)[A]键:防护性装备。

(3)[M]键:其他杂货。

每类物品共有9件,按对应数字键[1]-[9]选择所要购买武器,然后按[Y]键确认,[N]键或[Esc]键否定。

用[Fn]键选择队员,购买时看装备对应的数字前是否有一小图像,若有则该队员可使用该种装备或武器,可以购买,否则不要购买。

2)[I]键

检阅队员所带武器装备。

(1)[I]键:鉴定物品,看某种物品有什么功能,何人可以使用等等。

(2)[S]键:卖出所带物品,按数字键卖出对应物品,然后按[Y]键确认,[N]键或[Esc]键否定。

(3)[F]键:修理损坏物品,甲胄在战斗中易损坏,需修理以恢复其正常功能。然后按[Y]键确认,[N]键或[Esc]键否定。

5. 在神殿中(全天营业)

(1)[D]键:捐献,向所有的神殿之后,可以得到原力的祝福。

(2)[H]键:治疗。

(3)[U]键:解咒。

6. 在酒店中(晚六时至早五时营业)

(1)[F]键:购买食物。

(2)[R]键:听谣言,会得到一些有用的信息。

(3)[T]键:喝酒,不能喝得太多,醉酒需花钱治疗。

(4)[D]键:给待者小费。

7. 在银行中(早九时至下午五时营业)

(1)[D]键:存款。

(2)[W]键:提款。

[E]键:存或提宝石;[O]键:存或提金币。

8. 在训练场中(白天营业)

若可升级则按[T]键,付一定的金币可提高级别。按[Fn]键,选择队员。并告诉你距下次升级所需的经验点数。

9. 在魔法公会中(夜间营业)

须成为该公会成员才可购买其法术。

(1)[B]键:购买法术,用 Fn 键选择队员为其购买法术,购买时会告诉你该法术的用途和价格。

(2)[S]键:法术资料,查询法术的用途。

(3)[G]键:所在的魔法公会历史。

10. 在战斗中

(1)[A]键:搏斗。

(2)[S]键:放箭,敌人距离较远时,可有效杀伤敌人。可到商行去购买弓,所装备的弓越多射出的箭越多。队伍中除牧师、巫师和德鲁依外均可使用弓。

(3)[C]键:使用魔法(游侠、牧师和巫师等会使用魔法)。

(4)[U]键:使用所带物品(有的物品具有神奇的功能,可在战斗中杀伤敌人)。

(5)[R]键:逃跑。

(6)[O]键:快战选择,用[N]键选择攻击、施法、防御和逃跑,用回车键确认。

(7)数字键:选择所攻击的敌人,战斗中可先将对你威胁最大的敌人击败,有效地保护自己。

11. 一般状态时

(1)[I]键:游戏资讯。

在本游戏中一年为100天，一星期为10天，一天24小时。画面中显示的第几天为星期几，日为本年中的第几天，同时显示现在的时间。时间后的字母为a表示上午的时间，字母为p表示下午的时间。每天早上五时天亮，晚上九时天黑。

(2)[C]键：使用魔法。

出现待命法术画面时，按[C]键使用当前待命法术。[N]键选择其他的法术，用上下光标键或[PageUp]、[PageDown]键来翻页，按对应数字选上要使用的法术。再按[C]键，则施用当前法术。

按[Fn]键，选择施法人。当前施法人为有一黄色框者。

(3)[V]键：所在地域之资料及游戏者所要完成的任务。

(4)[B]键：撞门、墙等，打开通道。

(5)[R]键：吃食物，休息八小时，每人吃一份食物。

(6)[M]键：查看地图及队伍现在所处的位置，队伍所走过的地方才能显示出来。

五、操作说明

1.完成任务

在历险过程中，会有些人需要得到你的帮助，完成他所交待的任务，你将得到丰富的报酬，有助于你的历险。主要任务有：

(1)将贝壳赠给大海之女神。

(2)将珍珠赠给海盗皇后。

(3)将爱给珍莓公主。

(4)用金角拯救独角兽依卡瑞斯。

(5)将银色的骷髅送给克瑞逊。

(6)救出莫风，拯救泉顶镇。

(7)将善良之城之古董归还白盾堡的古董保护者。

(8)将中立之城之古董归还血权堡的古董保护者。

(9)将邪恶之城之古董归还龙牙堡的古董保护者。

(10)将究力神珠赠予白盾堡主正义之王杰勒。

(11)将究力神珠赠予血权堡主混世魔王图玛特。

(12)将究力神珠赠予龙牙堡主邪恶魔王达勒当特。

(13)拯救阴风堡主幻术师阴风。

(14)拯救黑风堡主魔术师黑风。

2.击败怪物

可得到经验点数、金币、宝石以及其他物品。

3.搜索骷髅、木桶

可得到法术卷轴或使队员的素质提高，卷轴由会法术之人看后则能学会此法术。

4.搜索草地、树林、湖泊、山地

可得到金币、宝石、物品或法术卷轴。

5. 摧毁敌人的巢穴

可消灭某种怪物的发源地，使该种怪物现存的被消灭完后，不在会出现，并获得经验点数、金币、宝石以及其他物品。

6. 喝井水、泉水、池水、杯中水

可获得经验点数、提高队员的素质或其他意想不到的帮助。

7. 拜访人头、雕像、狮子、小屋、桌子、椅子

会得到经验点数、学到特殊的技能或告诉你一些情况及秘密

8. 打开宝箱、棺财

获得金币、宝石及物品。

9. 触摸水晶、神檀

会得到法术卷轴或提高队员的身体素质。

六、地区简介

整个群岛由十三个小岛组成，岛上共有五座城市、五座城堡、十三个洞穴及五个金字塔。整个地区被人为地分为 24 个小地区，每个地区均可用空间传送盒（较难得到）迅速到达，这些地区是用字母（A、B、C、D、E、F）加数字（1、2、3、4）来命名的，每个地区都有一定任务需要你来完成。

下面作一简单介绍。

1）A1

泉顶镇座落在此地区的正上方。这里的一些井水能异常地增加队员们的生命、防御技巧等身体素质，但有一定的时间限制，另外还有出售巫师之眼和大力丸的大蓬车。此地区的主要敌人是兽人战士和恶鬼，找到它们的前哨站，将其催毁。敌人的主要据点是莫教神殿。

2）B1

此地区有许多巨人头像值得检阅一番，位于一座小岛上的雕像对你的整个冒险会有很大的帮助。

大毒蜂和野草是主要的敌人，怪物的据点有独眼巨人洞穴和邪教禁地。

3）A2

望海镇位于右下角，正义之王的城堡白盾堡也在此地区，能异常增加法力的小屋会欢迎你的光顾。

摧毁兽人战士和恶鬼的祭坛，使草原恢复和平。西南方有一座古金字塔。

4）B2

在巨人山谷中有两位与世隔绝的智者，他们会给你一些提示。

此地区的怪物有食人巨魔和妖精。山谷中的敌人据点是恐怖要塞。

5）A3

魔眼森林中有许多吉普赛旅行者的马车，会给你提供许多服务。

断头鬼会使感到很头痛，痴疯大殿备齐所有的技能。

6）B3

石像鬼大陆为莫教所统治，渡口的史克威船长能将你带至沼泽镇，你会沿途看到许多新的岛屿。

恶鬼 2 和僵尸是此地区的主要敌人，而黑武士要塞和残杀教堂值得你去历险。

7)A4,B4

荒原镇和中立之王的城堡血权堡在此地区，大蜘蛛和妖幻螳螂统治着这片刺果森林。敌人的据点是蜘蛛洞穴。

此地区的一个小岛上能够得到金字塔通行证，大海之女神阿丽娜在西南角。

8)C1,D1

寒冰群岛是由两座小岛所组成，岛上会有独眼巨人、妖精、冰菇和蜡烛怪出现，另外还有狼人的满月祭坛。敌人的据点是寒咒洞穴。

此地区还有能使生命异常增加的喷泉。

9)E1,F1

这座岛上有许多雕像值得你去拜访，它们是速度之王、体质之王、力量之王、准确之王和生命之王。邪恶之王的城堡龙牙堡和古金字塔之α引导室座落在此岛，主要的怪物有弓箭手和流浪恶汉，敌人的据点有龙穴。

10)C4,D4

幻象群岛是一片沙漠地区，阴风堡、黑风堡都在此地区，在此地区的东南方的一座小岛上会有贝壳出现。此地区的怪物有大甲虫、野蛮人、眼睛蛇妖和变形怪。

11)E4,F4

古金字塔之β引导室在此地区，在此岛上行走会有秃鹫袭击你，岛上有绿洲可供队伍休息。敌人的据点是魔法洞穴。

12)E2,E3,F2,F3

沼泽大陆的敌人有黑暗之贼、索命蚱蜢、树精、邪恶小丑、洞穴巨人和石像鬼，此岛上的流沙会夺去你的生命。怪物的据点有惊魂古墓和地狱迷宫。

沼泽镇和一座古金字塔也在此岛上。沼泽镇的西北方有珍莓公主的小屋

13)C2,C3,D2,D3

火峰大陆的敌人有大魔鬼、火行者、火蜥蜴、大恶魔和九头龙。此岛上唯一安全场所就是火峰镇。火峰镇的东南方有一个小屋，你会从那得到很大的但是是暂时的元素抵抗力。火峰镇金字塔是你的最后一站。

七、魔法介绍

在所有的队员中，巫师、牧师、游侠、流浪汉、德鲁依、弓箭手会使用魔法，魔法可在历险的过程中学到，也可在魔法公会中买到（但首先必须成为公会会员），各种魔法都有它自己独特的作用，在历险中非常有用。

每个法术名称的右侧都写有如“1/0”、“6/2”、“100/30”等字样，其具体含义为：斜杠左侧数字为该法术所消耗的法力点数；斜杠右侧数字为该法术所消耗的宝石个数。

在下列魔法中，标号前注有“＊”的表示随等级的提升，所消耗的法力点数增多，且威力愈大。

1. **一般性魔法**

(1)照明术:在怪物的洞穴或地下城中,一片漆黑,可使用本法术照亮通路,一天内有效。

(2)漂浮术:在险恶的地下城或洞穴中,分布着隐蔽的陷坑,不小心掉入其中会损伤生命,用漂浮术可使所有队员在空中活动,陷坑就无法伤害到勇士们了。

(3)*元素护卫:暂时提高队伍对元素伤害的抵抗力。

(4)侦测魔法:能够显示出具有魔法功能物品的剩余使用次数。

(5)造绳术:有些地洞较深,需用绳子才能进入,本法术为你随时提供。

(6)怪物识别:可查看对面敌人的资料。

(7)巫师之眼:可在屏幕的右上角显示现在所处地区的鸟瞰图,使行走不再具有盲目性,一天内有效。

(8)*勇气术:使下达的命令更彻底地执行。

(9)水上飘:能在大海上如履平地。

(10)侦测怪物:侦测附近的怪物。

(11)制造食物:制造一顿食物。

(12)强力庇护:使队伍在危险的地方得以安全地休息。

(13)魔法充电:可增加有魔法物品的使用次数(使用[R]键)。

(14)复制术:能够复制物品,但对贵重、特殊的物品无效(使用[D]键)。

(15)魔法改良:能选择物品的附加攻击效果(使用[E]键)。

(16)*祝福术:为队员罩上强力魔法护甲。

(17)*强力护罩:使魔法力场吸收敌人的攻击。

2. **传送类魔法**

(1)跳跃术:摆动的大斧、密集的剑阵等是洞穴中常见的障碍,用跳跃术即可飞越它们,免受伤害。

(2)定位浮标:事先在某地留下魔法记号,日后在任何情况下均能立即返回此地。([S]键定位,[R]键返回)

(3)穿越时空:能够在危险时安全地返回庇护所。

(4)城市传送:可到达任何指定的城镇。

(5)传送术:在九步范围内来去自如。

(6)传透术:能穿过薄墙和被锁的门。

(7)自然之门:依照日期的不同,分别传至各处的城镇。

3. **治疗类魔法**

(1)唤醒术:唤醒熟睡的队员。

(2)急救术:治疗队员较轻微的创伤。

(3)元气重生:使衰弱的冒险者重新恢复以往的强壮。

(4)治疗术:治疗队员一般的创伤。

(5)缓和毒性:使中毒队员的毒性暂缓发作。

(6)抑制疾病:将队员所受的病痛减半。

(7)强效治疗:能快速治疗濒死的队员。

(8)解毒术:彻底解除队员体内的毒性。

(9)治病术:完全解除队员的病痛。

(10)解除麻痹:解除队员的麻痹,恢复正常能力。

(11)解除石化:将被石化的队员恢复肉身,但可能对施法者的思考造成部分影响。

(12)李代桃僵:医者自身承担伤者一半的生命力。

(13)自然治疗:使队员恢复大部分的生命点数。

(14)起死回生:恢复已死亡队员的生命,但可能要付出代价。

(15)再造生命:使已化为灰烬的队员恢复。

(16)神恩浩荡:施法者以 5 年的代价,使全部对员完全康复(除毁灭)。

4.攻击类魔法 1(巫师和弓箭手)

(1)元素之箭:以火焰(F)、雷电(E)、酸液(S)或寒冰(C)形成魔法箭来攻击敌人。

(2)* 能量球:用纯能量攻击敌人。

(3)催眠术:催眠敌人,限制它们的活动。

(4)毒云术:释放毒气,攻击敌人。

(5)酸液:释放酸液,攻击敌人。

(6)* 电击术:召唤强烈的闪电,攻击一群敌人。

(7)* 火球术:使用火焰攻击一群敌人。

(8)魔法弱智:干扰敌人的心智,使其失去攻击的敌意。

(9)死亡之指:给指定的敌人以重创。

(10)* 龙气:产生挟带烈火(F)、雷电(E)、强酸(S)或寒冰(C)的气流,给视野内的敌人以猛烈的打击。

(11)神奇冷冻:对付温暖气候下生活的怪物很有效。

(12)粉碎术:重创敌人。

(13)* 飞剑术:很有效地重创一群敌人。

(14)焚化术:将一名敌人化为灰烬。

(15)高压电击:释放出高压电击穿透整群敌人。

(16)地狱之火:引发太阳的高热焚毁一切。

(17)灭魔心法:施展在一名敏感的怪物身上,它将自行崩溃。

(18)银河星爆:让敌人沐浴在星爆飞散的碎片中,再可怕的敌人也非死即残。

5.攻击类魔法 2(牧师和游侠)

(1)飞拳术:给一名敌人以迎头痛击。

(2)* 电光石火:激发出电火花,电击一群敌人。

(3)驱魔术:将敌人的魔法消除。

(4)沉默术:使怪物无法施法,但如被发现将会失败。

(5)神功附体:加强对敌人的伤害力。

(6)伤痛术:给一群敌人以轻微的伤害。

(7)定身术:冻结一群怪物的活动能力。

(8)冷冻光线:释放出寒冰攻击一群敌人,可远距离攻击。

(9)喷酸术:向所有的敌人喷洒酸液。

(10)麻痹术:麻痹敌人,干扰它们的攻击或施法。

(11)火焰枷锁:使一名敌人遭受火的重创。

(12)月光术:耗尽敌人的精力,恢复冒险者的体力。

(13)倍数重力:提高敌人周围的重力力场,使敌人每移动一步就会自动受伤。

(14)神圣之咒:对付不死怪物很有效。

(15)太阳射线:发射出高热能,烧毁敌人。

6.攻击类魔法3(流浪汉和德鲁依)

(1)冰泌术:用刺骨的寒风攻击敌人。

(2)致命毒虫:召唤一群毒虫,攻击敌人。

(3)奇异之光:威力大,不稳定,且后果无法预料。

(4)元素风暴:发出强大的元素破坏力,重创所有敌人。

八、重要据点

1.城市

每个城市内都有旅馆、酒店、商行、神殿、训练场和魔法公会,泉顶镇还有银行。这些地方对你的冒险都有帮助。

1)泉顶镇——6个勇士出发的起点

在此城镇中有克瑞逊收集银色的骷髅,将你找到的骷髅给他,将会得到经验和金币。救出莫风之后,可拜访镇中的喷泉,它会给你一些提示。

地下洞穴:此洞中怪物有吸血蝙蝠、恶鬼、巨鼠,其首领为鼠王,打败它之后,撞开其所在地的一处墙壁,打开放在里面的一只箱子,即可救出泉顶镇的保护神莫风。在此洞中,可以学会游泳术、侦察术、方向感和斥侯。所有成员都学会游泳术后,队伍即可进入河流中。

2)望海镇——被骷髅人、恶鬼、僵尸统治的城镇

镇中的洞中能找到大量财宝。在此城镇中能学会登山术,使队伍能够爬山越岭,五兄弟之一艾法在此居住。

地下洞穴:此洞的怪物有泡泡人、断头鬼和幽灵。在洞中能学到的法术有电击术、定位浮标、漂浮术、驱魔术和强效治疗,能找到雇员牧师达拉娜和武士盖蓝爵士。五兄弟之二贝塔也在此洞中。

3)荒原镇——被忍者和疯狂矮人占据的城镇

在布袋中能找到金币和魔法卷轴。另外能找到五兄弟之三迦玛。

地下洞穴:此洞中的怪物有食人巨魔和鬼脸。洞中能找到雇员流浪汉依·渥芙和忍者瓦东桑,还有五兄弟之四。

4)沼泽镇——被忍者、鬼魂和恶鬼统治的城镇

在镇中能找到一些魔法卷轴和两件邪恶城之古董。

地下洞穴:此洞中的怪物有毒蚓、死神和幽灵。在洞中能找到制造食物、龙气的魔法

卷轴和两件邪恶城之古董。沼泽镇魔法公会会员证也在此得到。洞最深处的乌利神坛和卡奈神坛能使队员们的力量和体质实际增长 20 点。

5)火峰镇——火峰岛上的唯一安全场所

镇中的怪物有火蜥蜴、迷你龙和大恶魔。能找到善良城之古董、中立城之古董、邪恶城之古董各一件。另外在镇中竖立着四座魔法雕像，拜访它们会对你有一定的帮助。地下洞穴：此洞中的怪物有火行者和大魔鬼。能找到起死回生、焚化术的魔法卷轴和两颗青春驻颜之绝世珍珠。在 6 个角落的水晶分别使队员们对火、冷、毒、电、魔法的抵抗力实际各增加 20 点。

2. **城堡**

在白盾堡、血权堡和龙牙堡中都有人收集本城丢失的古董，三个国王杰勒、图玛特、达勒当特收集究力神珠以增强他的力量。阴风堡和黑风堡的主人阴风和黑风被对方的法术所制约，不能行动，需要你来拯救他们。白盾堡、血权堡、龙牙堡中的水晶盒内都有大量的财富。

1)白盾堡——正义之王杰勒的城堡

堡中能搜索到两件邪恶城之古董。

地下洞穴：怪物有流浪恶汉和大恶魔。

2)血权堡——混世魔王图玛特的城堡

堡中能搜索到善良城之古董和邪恶城之古董各两件。

地下洞穴：怪物有速音忍者、龙人和龙蛐。能找到雇员盗贼阿布桑和矮人查理特。

密封地区的三个水晶可分别使准确度、运气和速度加 50 点。

3)龙牙堡——邪恶魔王达勒当特的城堡

堡中能搜索到两件中立城之古董和一些好运金币。

地下洞穴：怪物有邪恶女巫、鬼魂和盾灵。醒脑茶加 50 点智力，魅力药水加 50 点人格，金刚药酒加 50 点体质，晋升麦酒加 500 万经验。

4)阴风堡——幻术师阴风的城堡

堡中的怪物有火蟋蜴、断头鬼和恐龙。

解救堡主阴风，将会得到一半的魔法数字。

地下洞穴：洞中有解救阴风的办法。方法如下：先将三个角落的三个杯子倒置，敲响同锣，则在第四个角落出现一个杯子，然后再将四个杯子到置过来，敲响同锣。

5)黑风堡——魔术师黑风的城堡

堡中的怪物有食人鱼、神秘云团和恐龙。

解救堡主黑风，将会得到一半的魔法数字。

地下洞穴：洞中有解救黑风的办法。方法如下：向三个雕像将军哈蒙·欧塞罗、将军的爱驹、将军的爱犬血神雕像捐献，并以一名队员的生命为代价。

3. **洞穴**

1)莫教神殿

洞中的怪物有骷髅人和僵尸，首领为莫教牧师。能够学到的法术有照明术、伤痛术、缓和毒性、抑制疾病、驱魔术、火球术和沉默术。

此殿中有一处狮子像，在那里可使每个成员成为神圣战士。

2)独眼巨人洞穴

洞中的怪物有野蕈、蠼妖和独眼巨人，其首脑是独眼巨人王。此洞中能够学到跳跃术、酸液、强力护罩、侦测怪物、神奇冷冻和火球术。

洞中的重要宝物有绿眼珠之钥、红武士之钥及两件中立城之古董和两件善良城之古董和一件噩运古饰。

其中有一些神秘的水池，可获得益处或受到危害，但值得去冒险。

3)黑武士要塞(需红武士之钥)

洞中的敌人是疯狂矮人和流浪恶汉，他们的首领是枪骑兵。

重要宝物有两颗究力神珠、两件中立城之古董和一张电脑系统卡。另外洞中有一封闭地区藏有巨款。

4)邪教禁地

洞中的怪物有蜡烛怪和眼睛蛇妖，他们的首领是邪教教主。

黄水池会给你一定的帮助。

在此洞穴中有三个神坛收集好运金币，它们会分别为你提高力量、体质和准确度(每个金币加五点)。

重要物品有一颗青春驻颜之绝世珍珠和一件中立城之古董。

5)疯疯大殿(需绿眼珠之钥)

洞中的怪物有神秘云团、迷你龙和魔眼。

解开大厅中三个狮子的谜语，可消除三个通道前的障碍。

重要物品有两颗究力神珠、两件邪恶城之古董、一件噩运古饰和一张电脑系统卡。

魔眼宝藏有一百万金币。

另外有一狮子像能教会你所有的技能。

6)蜘蛛洞穴

洞中的怪物有大蜘蛛、大甲虫和毒虫。

洞中有许多宝座，他们分别是力量之王、运气之王、体质之王、文字之王、祈祷之王、速度之王、准确之王和魔法之王，解开他们问题，你会得到报酬。洞中的水晶会给你提供帮助。另外五兄弟的最后一位杰塔也在此洞中。

重要物品有蓝邪之钥和黄城之钥。

7)恐怖要塞(需黄城之钥)

洞中的怪物有变形怪、残杀幻手和木乃伊。

重要物品有两件善良城之古董、一件中立城之古董和一颗青春驻颜之绝世珍珠。

洞的中庭有8个石雕，被火焰所替换。洞中共有16根拉杆，对应8个石雕其中每两个拉杆对应一个石雕，一个取消火焰，一个盖上石雕。将四角的四个火焰变成石雕，进入中心位置，可找出木乃伊之王，打败他，将得到一张电脑系统卡。

8)残杀教堂(需蓝邪之钥)

洞中的怪物有石像鬼、莫教牧师和莫教祭司。

能找到的魔法卷轴有：起死回生、城市传送、麻痹术、解除石化、神圣之咒、再造生命、

月光术、倍数重力、喷酸术、冷冻光线、定身术等。

5 个人头像从西至东的正确排列为北、西、北、东、南。

重要物品有一张电脑系统卡和两颗究力神珠。

9)魔法洞穴

洞中的怪物有守护者、幻术师和吸血僵尸。

洞中的神坛能够学到很多魔法。蓝色和绿色水池会帮你提高智力和速度各十点。重要物品有金圣之钥。

10)寒咒洞穴

洞中的怪物有残杀幻手、邪恶女巫和黑武士。

锅会给你带来好运气。

重要物品有善良城、中立城、邪恶城之古董各两件、两颗青春驻颜之绝世珍珠、一件噩运古饰和黑畏之钥。

11)龙穴

洞中的怪物有龙人和绿龙,其首领是龙王。

三个保藏的坐标为(7,11),(18,11),(29,16)。

重要物品有四颗究力神珠。

12)地狱谜宫(需金圣之钥)

洞中的怪物有牛头鬼和梅杜莎,其首领是牛头鬼王。

重要物品有四颗究力神珠和一张电脑系统卡。

在迷宫中央有一大的水神雕像,在那儿能成为冒险之王。

13)惊魂古墓(需黑畏之钥)

洞中的怪物有骷髅人、恶鬼、僵尸、幽灵、死神、木乃伊和吸血僵尸。

能找到的魔法卷轴有:太阳射线和神恩浩荡。

重要物品有善良城、邪恶城之古董各两件、两颗究力神珠和一张电脑系统卡。

最深处的宝座需先成为冒险之王方能得到益处,否则后果不堪设想。

4.金字塔

金字塔分为主控制室、中央控制室、前段货仓、后段货仓、α 引导室、β 引导室。在金字塔内能找到许多问题的答案。

1)本大陆之金字塔

从这能进入前段货仓、中央控制室和后段货仓。

这里的守卫有鬼脸、神秘云团、铁巫师和 ED—409。

在前段货仓,有一处能升起沉没的岛屿。

在后段货仓,有一条通往竞技场的通路。

重要物品有两颗究力神珠。

2)沼泽大陆之金字塔

从这能进入主引导室。

这里的守卫有盾灵和 ED—409。

这里有 4 个封闭的小屋,可分别通过触摸对应的水睛进入。

重要物品有 5 颗究力神珠。

3)金字塔之 α 引导室

从这能进入 α 引导室。

这里的守卫有守护者和 ED－409。

重要物品有 4 颗究力神珠。

4)金字塔之 β 引导室

从这能进入 β 引导室。

这里的守卫有守护者和 ED－409。

重要物品有 4 颗究力神珠。

5)火焰岛之金字塔

从这能进入中央控制室、前段货仓和主控制室。

这里的守卫有钩魂使者、铁巫师、ED－409 和终结者。

在中央控制室的 6 个杯子对你有一定的帮助。可得到空间传送盒。

用蓝色优先识别卡打开主控制室的舱门，在这里你将进行最后的决战。拥有六张电脑系统卡，方能进入飞船，输入母船启动码，你将架驶飞船同柯拉克一起并肩作战。

九、攻关要领

(1)对付一些不死怪物需用特定的魔法才能有效地将其击败。例如：对付鬼魂、火行者等要使用神奇冷冻、冷冻光线等寒冷的魔法；对付终结者要使用灭魔心法。这些法术距敌人两步远时使用，威力更大，更有效。

(2)你在战斗中，经常会得到具有魔法威力的物品，这些物品会使每个队员都成为“魔法师”，不要轻易丢弃或出售。但要注意这些物品有一定使用次数，可用魔法充电的法术增加其使用次数。

(3)将究力神珠可送给 3 个国王，可以得到丰富的报酬。但如果你先将 11 颗神珠赠于同一个国王，你日后找到的将会毫无用处(共可以得到 31 颗神珠)。

(4)传送术对你非常实用，一些无法直接走到的地方(如痴疯大殿的魔眼宝藏)，使用此法术可来去自如，并帮你找到大量的财富。

(5)有些事只有在一年中的特定时间去做，才能成功。如大海的贝壳在第九十九天，海盗保臧在第一天，黑风堡的宝座在第六十天，阴风堡的宝座在第五十天等。

(6)有某几个地方你需要经常去拜访，例如 A1 地区的能异常增加队员们生命的水井，你可以使用定位浮标的法术，在此地点定位，今后可随时立刻返回。

(7)当你去拜访大海之女神阿丽娜后，所有的男性队员的状态变为恋爱状态，这时你可到珍莓公主的小屋去将爱给她，当她得到足够的爱之后，就会赠送给你一只金角，你用此金角去拯救独角兽依卡瑞斯。

(8)在你的历险过程中，你有时会遭受到衰老的危险，当你衰老到一定的程度后，你的体力、力量、速度等身体素质会降低，逐渐失去战斗力。在本大陆之金字塔内有一头像，回答它提出的问题能使沉落岛屿升起，这个岛屿座落在望海镇的东面。岛上有一个喷泉，此泉水能使你恢复到实际年龄。

(9)在火焰岛的东南的海上，会遇到海盗皇后，她会向你索取青春驻颜之绝世珍珠，当你没有携带珍珠时，她会抢走你所携带的所有金币，所以你应把金币存入到泉顶镇的银行中，以防误入海盗皇后的领域而失去所有的金币。

(10)当你遇到敌人时，由每名队员轮流发起攻击，队员攻击的顺序是按队员的移动速度的高低来排列的，所以你应提高攻击力强的队员的速度，可以将可提高速度的物品给此队员装备。

十、游戏完成

你在摧毁了邪恶势力之后，乘坐飞船去和古鹿族、柯拉克会合，一起并肩作战，拯救处于危难之中的另一个星球，又开始了一场艰苦而神秘的冒险之旅……

十一、参考资料

(1)在冒险的过程中，有时需要你回答一些问题，下列的词语会对你有所帮助。

①黑武士要塞："314"。

② 残杀教堂："无力"，"噩梦梦一生"。

③ 蛛蛛洞穴："20301"。

④ 邪教禁地："艾普赛能"。

⑤ 痴疯大殿："眼睛"，"眨眼"，"眼泪"。

⑥ 白盾堡："杰理斯亚崔希"，"史梦罗"。

⑦血权堡："食人巨魔"，"娜蒂歌"。

⑧ 龙牙堡："20000"，"11"。

⑨ 阴风堡："圆圆"。

⑩ 黑风堡："十点整"。

⑪使沉落岛屿升起："青春"。

⑫金字塔中央控制室："创物族"。

⑬金字塔主引导室："主舱"。

⑭金字塔 α 引导室："传越"。

⑮金字塔 β 引导室："副舱"。

⑯母船电脑的一半启动码："231"，"645"。

⑰次元镜 岛屿的名字："土"，"火"，"风"，"水"；城镇的名字："家园"，"海狗"、"自由人"，"命运"，"火热"。

⑱一些谜语的谜底："黑暗"，"铁练"，"镜子"，"楼梯"，"回音"，"明天"，"冰柱"，"秘密"。

(2)汉语拼音、台湾注音、键盘对照表：

在输入队员姓名、回答问题和解开谜语时，输入的基本方式有两种：英文数字和注音，使用[Tab]键来切换。英数输入法是用来输入英文和数字的；注音输入法是用来输入汉字的，注音与汉语拼音相对应，也与键盘相对应(见下表)。例如，"青春"的汉语拼音为"qingchun"，查表得"qingchun"对应的注音为"ㄑㄧㄥ，ㄔㄨㄣ"，声调均为阴平，再查出对

应键盘上的键分别为“FU?,TJP”,所以输入方法如下:FU? 空格,选出“青”;TJP 空格,选出“春”。

①声母表:

汉语拼音	台湾注音	键	汉语拼音	台湾注音	键	汉语拼音	台湾注音	键
b	ㄅ	1	p	ㄆ	Q	m	ㄇ	A
f	ㄈ	Z	d	ㄉ	2	t	ㄊ	W
n	ㄋ	S	l	ㄌ	X	g	ㄍ	E
k	ㄎ	D	h	ㄏ	C	j	ㄐ	R
q	ㄑ	F	x	ㄒ	V	zh	ㄓ	5
ch	ㄔ	T	sh	ㄕ	G	r	ㄖ	B
z	ㄗ	Y	c	ㄘ	H	s	ㄙ	N

②声调符号:

阴平(ī)	阳平(í)	上声(ǐ)	去声(ì)
空 格 键	[6] 键	[3] 键	[4] 键

③韵母表:

拼音	注音	键名	拼音	注音	键名	拼音	注音	键名	拼音	注音	键名
			i	丨	U	u	ㄨ	J	ü	ㄩ	M
a	ㄚ	8	ia	丨ㄚ	U8	ua	ㄨㄚ	J8			
	o	ㄛ	I			uo	ㄨㄛ	JI			
e	ㄜ	K	ie	丨ㄝ	U<				üe	ㄩㄝ	M<
ai	ㄞ	9				uai	ㄨㄞ	J9			
ei	ㄟ	O				uei	ㄨㄟ	JO			
ao	ㄠ	L	iao	丨ㄠ	UL						
ou	ㄡ	>	iou	丨ㄡ	U>						
an	ㄢ	0	ian	丨ㄢ	U0	uan	ㄨㄢ	J0	üan	ㄩㄢ	M0
en	ㄣ	P	in	丨ㄣ	UP	uen	ㄨㄣ	JP	ün	ㄩㄣ	MP
ang	ㄤ	;	iang	丨ㄤ	U;	uang	ㄨㄤ	J;			
eng	ㄥ	?	ing	丨ㄥ	U?	ueng	ㄨㄥ	J?			

侠客英雄传

一、游戏简介

本游戏由精讯资讯有限公司 1991 年制作发行。中文版。

二、游戏背景

西域拜火教的一支魔教统领——天、龙、夜叉、干达婆、阿修罗、迦楼罗、紧那罗王和摩呼罗迦等八部为独占江湖、统一武林而大肆犯我中原，残酷杀戮各派中英勇抗争的英雄好汉，冒充武林中人打入各大门派，胡作非为破坏名门正派的声誉。于是，昆仑分裂，峨嵋受制，少林危急……一时间，江湖中血雨腥风，中原武林陷入了一场浩劫，谁来抗拒魔教拯救武林？作为一名以行侠仗义为己任的武林中人，你！挺身而出，拿起正义之剑，走上了扫荡魔教的艰辛路途……

三、装入运行

本游戏主运行文件名为：GAME. BAT。

运行后，要选择显示器类别：

(1)HERCULES(黑白卡)；

(2)EGA ；

(3)VGA；

选择音乐方式：

(1)ADLIB；

(2)PC SPEAKER；

根据你所用电脑的情况，用数字键选择合适的配置。其中，ADLIB 为魔效音乐卡。

正确输入后，出现一画面，可选择进行游戏的方式："游戏开始"和"取出进度"，游戏开始即从头开始一个新游戏；取出进度则是将以前存贮的旧游戏取出，接着玩下去。

用[↑]、[↓]键移动项目前的小箭头，按回车键确定。

若为开始新的游戏，电脑让你选择用什么名字去进行游戏，你可选的汉字、英文字母和符号一共有两页。这种情况下，功能键的用途：

1.[F1]键

进格，在名字中留下一个空位；

2.[F2]键

退格，在名字中光标倒退一个字，可选择另外的字将该位置上的字替代；

3.[F3]键

换页，选择第一页或第二页，第一页为英文字母及中文姓氏，第二页为常用的人名；

4.[F4]键

取名结束，开始游戏；[→]、[←]、[↑]、[↓]键用来在各种字符中选出你想要的字，选中后，按回车键将这个字写入画面左上角的名字栏中。

若取出旧进度，电脑让你选出继续玩哪一个进度，本游戏一共可存贮四个不同的进度。

四、游戏主菜单

进入游戏后，按空格键进入主菜单画面，主菜单共有六项，用[↑]、[↓]键移动小箭头到想要选择的项目前，按空格或回车键确定，即可进行所选项的工作。下面逐个介绍项目功能：

1.对话

在城市、村庄和洞穴中，有人走动，你可靠近他们，然后用此项同他们对话，将会获得一些有用的信息。在武器店、旅社、道具店及资料馆中，用此项可进行买卖、住宿和存贮进度。

2.状况

用此项可察看你目前的状态，共有两页。首页有姓名、级别、最大体力、现在体力、最大内力、现在内力、速度、耐力、攻击力、防御力及所装备的武器等等。次页有银两数、经验点数、配偶、你所学会的各种心法及其所要消耗的内力数等等。

3.道具

用于察看或使用、丢弃你所携带的道具。察看完毕，用[Esc]键退出；若要使用或丢弃某种道具，则用[↑]、[↓]键移动小箭头至所要使用的道具前，用回车键确定，接着出现一小方框，有使用和丢弃两项。当选择丢弃时，则出现另一方框，有是和否两项，选择“是”，则真的丢弃该物品；选择“否”，则不丢弃。有的重要物品是无法丢弃的。

4.内功

选此项利用内功来治伤或解毒。选定此项，会出现你目前能够使用的心法，用[↑]、[↓]键将小箭头移至你要使用的心法前，按回车或空格键来确定。接着出现该种心法中的具体功法，用同样的方法选出要用的功法，按空格键确定使用该种功法。

攻击性功法不可用这种方法使用。

各种心法用途见九(内功心法)。

5.装备

当购买了武器或护具后，要用此项将它们装备起来才能发挥作用。装备时，左上角显示攻击力和防御力。用[↑]、[↓]键移动小箭头到所要装备的武器或护具前，按下空格或回车键，则该种装备前面出现一个“★”，同时，攻击力或防御力随着变化。对于攻击武器和护具，每类只能装备一种。当装备了新的武器或护具后，原先装备的自动卸下。

装备好后，按[Esc]键，再选择“是”项，确定装备结束；选择“否”项，重新进行装备。

6.调查

用于获得宝物。主要在箱子及特殊的地方使用该项，找出其中所藏的物品。

按[Esc]键退出主菜单。

五、战斗中的菜单

当遇到敌人时，自动出现一菜单，共分五项，主要用于战斗或救护。用[↑]、[↓]键移动小箭头到要选的项目前，按空格或回车键确定。

1. 战斗

和敌人进行肉搏战。攻击力取决于你的级别和所装备的武器，级别越高，攻击力越大。有时会发出致命一击，以当时最大的攻击力打击敌人，十分厉害。

2. 招式

使用内功心法来打击敌人或治伤。使用此项必须要有足够的内力。使用方法同四中的4项，不过，攻击或治伤的内功均可使用。

注意：招式要和所装备的武器相配合，不要出现"持剑发掌法"的笑话。例如，使用拳法时，不可装备武器；使用棍法时，要装备棍子，而不能装备刀剑等。否则，招式的攻击力就会大打折扣。

3. 道具

使用所带的道具攻击敌人或增加自己的内力、体力。使用方法同四中的3项。各种道具的用途见十(物品用途)。

4. 逃跑

从战斗中逃脱。级别越高，逃跑的可能性越大。如果逃跑失败，会遭到敌人攻击。

5. 装备

在战斗中根据不同的情况，选择装备不同的武器。使用方法同四中的5项。装备完成后，可继续实施攻击。

六、主要功能键

1. [F1]键

游戏结束：选择"是"项结束当前游戏，回到DOS状态。选择"否"，则继续当前游戏。

2. [F2]键

选择战斗速度：用"1—9"数字键，选择快慢。

3. [F3]键

音效开关：选择"开"项，则有音乐；选择"关"项，则游戏中无音乐。

4. [F4]键

背景音乐开关：选择"开"项，则有背景音效；选择"关"项，则游戏中无背景音效。

5. [F5]键

取出进度：选择"是"项，则接下去选出要取出的进度；选择"否"项，则继续当前游戏。

七、城市或村庄及游戏规则

1. 城市或村庄所提供的帮助

在城市和一些村庄中，均有旅馆、道具店、武器店和资料馆4个屋子。它们会给你提供不同的帮助。

1)旅馆

门前的招牌上有一"宿"字,走到柜台前与老板对话,他就会告诉你住一宿的价钱,问你是否要住店,选择"是",则给他钱,并住店;选择"否",则不住。

住店后,你的体力与内力均恢复到最大值。

2)道具店

门前的招牌上画着葫芦,和老板对话,你可以选择"买、卖、无","买"是指从店中购买道具,会给你看该店中所有的道具,可以选择你所中意的道具(道具作用见十),然后选择"是"项,买下此物品,"否"项则不买;"卖"是将你所携带的道具卖掉,方法与"买"相似;"无"则是什么也不做。

飞镖不属于武器,在道具店中购买。

3)武器店

门前的招牌上是把剑,买卖方式与道具店相同。只是在此进行武器交易。

4)资料馆

在此存贮你的进度,以便下次接着玩下去,并告诉你还需多少点经验才可升级。可在四个进度选一个,将你的进度写入。

2. 规则

(1)战斗失败,你的银两数减半,经验不减。

(2)你的最高级别是四十九级。

(3)只可以有一个妻子。

(4)击败对手可获得银两和经验。当你的经验达到一定值后,自动升级,提高自己的体力,内力,承受力,速度等等。

八、操作说明

1. 第一关:初上侠义路,挥刀平岭南

广州城。你呆在家里无聊得很,便出门走走。刚走出家门,就听到呼救声,随声望去,光天化日之下,竟有人敢强抢民女。路见不平、拨刀相助,你赶上前去,原来是岭南派的小喽罗。于是,一场战斗开始了,但你赤手空拳,又如何敌得过凶残的岭南派人呢?终于眼看着惠兰姑娘被抢走。再到城中转转,方才听说,最近一阵子岭南派人横行霸道,无恶不作。而且中原武林中各门各派互相攻击,一片混乱。

游戏开始,你只有一百两银子。但沿着右边城墙的内侧从上往下走,会遇到一棵树挡住你的去路,用一下调查功能,将可得到一个小还丹,到道具店把它卖掉,即可买得起本城中最好的武器和护具。一切准备妥当,就可以出城了!

城外有流氓和山贼,不难对付。当体力快耗尽时,要赶紧回城去旅馆休息,以恢复体力。

出城往西南方,可到达梧州村,岭南派命令陈镇在此守着通道,你无法通过。当陈镇得知自己的未婚妻被岭南派抢走时,怒火冲天,径自杀奔岭南派老巢。

出城往西北方,可进入岭南派老巢。洞内有岭南派人守卫,洞中道路比较简单,其中藏有金创药等物品。洞中首脑为岭南派掌门人。只要你顽强战斗,打败他不成问题。击败岭

南学门后，陈镇送你一本基本心法秘籍，并打开了通道。（心法说明见九.1）

2.第二关：邑宁破巫教，化解摄魂蛊

过了梧州村，向西即可到达邑宁；向东走，一棵树下有秘道可通海南岛，但大门是锁着的。

邑宁正经历着劫难。巫蛊教教主看上了村长美丽的女儿阿莉娜，并在村长身上下了摄魂蛊以要挟阿莉娜。在此村中可买新的武器和护具，亦有旅馆可以休息。

从邑宁往北，过了桥可到大理。但你岂可坐视巫蛊教鱼肉百姓！往西可到巫蛊教洞穴。

邑宁周围的南越门人，不可小瞧，用七星拳法足以对付，但你的内力很快就会耗尽。在攻打巫蛊教之前，要买些解毒剂。巫蛊教徒常常会放毒。在洞前和洞中有黑色的路，这种路有毒，在上面每走一步减少 1 点体力。通过时，要看好路，尽量少损失体力。另外，你中毒后，要立刻使用解毒剂解毒，否则，每走一步体力减少 1 点。洞中首脑为巫教教主，他会突然喷出一口黑气，给你造成不少伤害。打败他，可以得到摄魂蛊壶。阿莉娜用摄魂蛊金壶解了父亲的毒。此时，她已经爱上你了！娶不娶她可由你决定。如果娶了阿莉娜，她会送你“断影残红”，这是一种杀伤力较强（伤害力约为 150 点）的暗器，但只能使用 10 次。

3.第三关：大理识豪杰，勇战峨嵋山

在大理城的左下角，有一个叫罗方的重要人物，不妨和他喝一杯，交个朋友。

由大理往北可到乐山，乐山人烟稀少，一打听方才知道峨嵋派正在四处抓人。难道连峨嵋这样的名门正派也没了规矩？一定要去看看。乐山向北的一座桥无法通过，只有征服了峨嵋，才可过去。

从乐山往西可看到峨嵋山。路上不时有无量门人和武陵派人来袭击你，无量门人还不算大患，武陵派人的潜龙腿法会叫你大吃一惊。特别是回城的路上要保持足够的体力。一进峨嵋派，只见峨嵋掌门立在门前，必须将其打败，才能进入深处。要注意，峨嵋掌门的舞叶剑法可不是花架子！

洞中有大还丹、小还丹及金创药等物品。守卫是摩呼罗迦部人，他们的黑灵刀法使出来也是令人畏惧的。首脑为摩呼罗迦王，他来峨嵋卧底，控制了峨嵋派，以破坏峨嵋的声誉。将他击败，救出真正的峨嵋掌门，你会得到峨嵋心法秘籍。（心法说明见九.2）

4.第四关：武当习绝艺，唐门救孤女

从乐山向北即到达成都。由于武林面临浩劫，武当派公开向符合一定条件的人传授技艺。去试试吧！

沿途骚扰的九龙帮人和川帮人都不好对付。川帮人是放毒高手，而九龙帮人不仅会放毒，还更有一套金刚刀法。

从成都往东北走可以到达武当山。你的经验点数必须在 2000 点以上，才有资格见到武当派掌门人。不要以为万事大吉了，你只有打败武当掌门才可学到武当心法（心法说明见九.3），但他的两仪追心剑法可很不好惹。

奉节在武当的东南面。那儿的百姓都中了四川唐门下的毒。

唐门在成都的北面。只有在学会了武当绝艺之后，方可进得唐门。唐门中的守护者是紧那罗部人，他们都使得一手凶狠的雷震剑法。原来，是紧那罗部人假冒唐门的人在奉节下毒并几乎灭了唐门。唐门中只剩下孤女唐玲一人了，要救出她就得干掉首脑紧那罗王。

救出唐玲后，会得到唐门解毒丹，可用它来解除奉节百姓的毒。若是娶唐玲为妻，她会送你木之珠，有了木之珠也可在你中毒时用来解毒。当然你也可以不娶她。当你解了奉节的毒，即可乘船去武昌。

5. 第五关：丐帮伐魔教，衡山斗夜叉

武昌城中，你首要任务是用五百两银子救助苦女玉珍，这样做不仅可以交到一个朋友龙霸，而且还是进入丐帮大会所必备的前提。当然，玉珍要嫁给你，你是否答应呢？答应的话，她会给你风之玉，相当于神行符。不过，往后还有痴情女孩在等你。

丐帮正在长沙举行大会，以商议如何讨伐魔教。只有救了玉珍，并从南门出城，罗方才会在那儿等你，并告诉你他已弄到了丐帮大会的邀请函。这时你就可以去长沙了。长沙在武昌的西南。你可从武昌乘船亦可步行到那里。

路上会碰到幕阜派人和西华派人，西华派人惯用霸王剑法，并会使毒。另外，在城南不远处的江边，有一块淡绿色的地，到那里去调查，你定会大有收获！

到了丐帮大会，方知丐帮帮主独闯魔教分舵中了机关，被困在其中。在这里落凡生会告诉你魔教分舵大门的进入密码，记住，当你出了魔洞后，就必须再去长沙向落凡生询问密码。

魔教分舵在长沙的东边衡山之中。刚入其中，你会落入一机关中，往一个死胡同中走，龙霸会为你打开密道。在该洞中有朱果、金创药和飞镖等物品。由夜叉部人守卫着，他们有的会放毒，有的则会使用鞭法攻击。头目是夜叉王，丐帮帮主正与之苦战，你将他打败后，不要以为已经过关了！这时又一个夜叉王向你扑来，筋疲力尽的你也许斗不过他，没关系，丐帮帮主会带你逃出去。

当你学会了丐帮心法（心法说明见九.4）后，消灭第二个夜叉王相信不会太难。在夜叉王的屋子里，你可找到炸药。

6. 第六关：平定昆仑乱，夺宝南宫家

从魔教分舵向南走，然后向东，用炸药将山炸平。只有一个位置可使用炸药。继续向东，在途中，要打败擅长子午断魂刀法的太湖帮人，可找到昆仑派。

在昆仑派中，会得到土遁粉等物品。昆仑派的水龙刀法不会让你轻松通过的。更艰巨的是还要打败昆仑掌门，不过，一旦打败了他，就可得到威力强大的昆仑心法（心法说明见九.5）。

出了昆仑，径直向北，过了较窄的地段后，转向东北。你可到苏州城。这一段路途较长，还有颇难对付的天目派人及其凶猛的云破弄影掌法。

苏州中的一件至宝是月盘。在城的东南角有一片水，从颜色较深处走入水中，可进入奇门遁甲阵，仔细观察其中奥秘，定可拿到月盘。

城的东北角，巾帼英雄美君正在比武招亲，想试试吗？打败她不算难，你会获得作用如同土遁粉的土之珠。

城的西北角，罗方在等你。他要与你一同去南宫世家盗宝，当然要去！可是，你们中了陷阱，就在这时，你发现罗方竟是一妙龄少女！原来她就是魔教八部之一的阿修罗，真名叫罗芳芳。这次是她诱你上钩，不过可以看出，她似乎有苦衷。

你被关到一个密封的屋子里，别着急，下方的墙有一处可穿过，进入另一间屋子，在那

儿你可得到十分有用的玲珑巧锁，用它你可以打开所有锁着的门。逃出来后，要记住进入南宫家的那一棵树。

在南宫世家中藏有一件宝物——金之珠，它是制造玄铁剑所必备的。要得宝，就要经受南宫断云依水刀法的严峻考验。在必经之路上，干达婆王是最大的阻碍，烽火悲歌袖法也许真会让你大悲几回。

7. 第七关：玄铁剑出世，伊部史显威

拿到了玲珑巧锁，即可去取到许多宝物。这时候你最需要神行符，以便在各城市之间快速来回。

在大理，打开锁着的门，走过一段长路，你会进入一小屋，在其中藏有日盘，另外还有一暗藏的梯子。

在成都，神医伊部史被魔教教主困在天地人三元阵中，你只有将日、月、时三盘放入枢钮中，方可救出他。另外，再找到万年灵芝、冰山雪莲和寒冰玉，他会给你加一万点经验，这可升不少级！

在武昌，地洞中有八门。

休门：有大还丹，从暗桥过河，会有人告诉你信息，但不一定有用了；

生门：使用调查功能操纵复杂的按钮，可获得万年灵芝；

伤门：不要怕，勇敢向前走，你会拿到判官笔；

杜门：使用调查功能，墙壁会自动沉下去，神匠段铁就在其中，你如果有了金之珠和玄铁石，神匠段铁花一些时间，就会造出无坚不摧的玄铁剑；

景门：很轻松就得到冰山雪莲；

死门：最深处有寒冰玉，不过，一定要记清死门中机关的位置，多试几次；

惊门：内有时盘；

开门：撞倒墙（往墙上走即可），玄铁石就在里面。

到苏州，落凡生会告诉你现在该去干什么。

不要沉醉在喜悦之中，魔教还在胡作非为。

8. 第八关：舍己为红颜，怒斩迦楼罗

从苏州往东南可到福州，从福州再向西南，是魔教分舵，有制造七彩迷魂散的炼丹炉。

一路上，练就一刀流气斩破刀法的倭人武士和使用天台寺分筋错骨手法的武夷门人会不断地攻击你。

在洞中，第一个对手是阿修罗——罗芳芳，虽然她双目含泪，但她的冷秋剑法出手却丝毫不留情面，你可不要有怜香惜玉之心，否则就该你反遭伤害了！当你将她击败时，龙霸突然出现，于是，你们一起回到福州。原来罗芳芳中了魔教的七彩迷魂散，失了心智，此刻你的英雄救美之举是理所当然的，不过要使你的最大内力减二十点。当罗芳芳醒来时，会向你倾诉无限痴情，你可娶她，这是最后一个对你钟情的女孩子，不过，苏州还有一个比武招亲的。娶了她，会得到月之玉，这件宝物可让你在行走时逐渐恢复体力，十分有用。要是你不娶她，可怜的芳芳就要出家为尼了，你忍心吗？

在洞中，守卫者是迦楼罗部人，他们的三十六路碎叶刀法实属上乘。物品有降魔杵及土遁粉。走过复杂的通道，你要和迦楼罗王决一死战了，这家伙不易打败，一定不要灰心！

终于找到了炼丹炉，万毒之王就在其中，但你却束手无策……

9. **第九关：海南取宝物，少林杀天王**

还记得海南岛吗？就去那儿。海南门人只是小菜一碟、较容易对付，但也不能太大意。火之珠到手后，就不必在那里久留了。

再到炼丹炉上，使用火之珠，它就放出三昧真火将万毒之王烧得尸骨无存，魔教无法再制造七彩迷魂散来害人了。

回苏州，向西，有一山洞，不要管它。再往北，过了桥，折向西，少林寺就在那儿。路途上，打败九连门人可得到较多的经验，但他们的醉香腿法会叫你吃点苦头；而每击败一个鹰爪门人可得 1024 两银子，他们的鹰鹫爪法同样不好对付。

少林寺中已是天部人的世界，天部人利用少林寺中的内应正在大举进攻，天部人的龙凤奇翔槌法并不仅仅是用来强身健体的。

少林寺暗道极多，其中有十八罗汉阵，你可去破掉它。阵中共有十八个罗汉，依次出战，必须一次打完。用两仪追星剑法比较有效。破阵后，可在屋内箱子中找到水之珠，它可以在你走动过程中，逐渐恢复你的内力，当然有用。十八罗汉阵打胜一次即可。少林掌门正和天王在较量，要和天王打，先得干掉四个守在前面的天部人。天王的绝招是七十二路醉仙剑法，打败他，夺取魔教铁牌，这是进入魔教总舵所必需的。救下了少林掌门，就能学得少林心法（心法说明见九.6）。

10. **第十关：武林出圣主，一剑荡魔教**

这时，你就可到苏州西面的山洞中去了。里面正在进行选拔武林盟主的比赛，设有道具店和抽签处。先抽签分组，打败小组中所有对手后，可获得第二阶段比赛的资格。在打完一场后，可以调整一下。不过，这里的对手都不是太强大。第二阶段的对手是其他组中的优胜者，稍强于小组中的对手。再胜两场，你就是盟主了。

即使战败也不要紧，别出洞，再去抽签处，还有机会。

成为盟主后，在路上不再会有人向你进攻了。

现在去大理，再往东北方走，找到一小岛，上面有一个洞穴，便是魔教总舵了。在岛北面的狭长地段某处用吹浪三迭式可上小岛，进入总舵。其中路径十分复杂，并有大还丹、小还丹、飞镖、朱果、神行符及双节棍等物品。

进洞后，从北方的缺口进入内圈，走内圈西北角的梯子，再向黑色部分走，即可跳到另一处，从此处左下角的梯子走。此后，还要过一河上的暗桥，与苏州城中的相似。当你经过一间大的空屋子时，屋子南面墙的某处可穿过，从屋中的黑色部分跳下去，可得到最后的一本心法秘籍——三叹秘籍。但是，你现在仍无法学会。需找个安静的地方，慢慢修练。

这个练功的地方离魔教总舵不远，在其西南面，有一小块地方三面环山，其中有一处可进入一空屋，在里面，使用三叹秘籍，经过七七四十九天的苦练，终于练成旷世绝学（心法说明见九.7）。

从大屋子再往前走，几经周折，便发现了大魔头——魔教教主。最后的决战来到了，虽然教主的落海沉松剑法非同小可，但你只要抓住机会，胜利一定属你。

终于毁掉了魔教，平息了武林浩劫，此刻你可以回家与心爱的姑娘在一起了。当英雄的滋味不错吧？

九、内功心法

1. 基本心法：

(1)运功疗伤：恢复二、三十点体力。

(2)七星拳法：攻击敌人，攻击力较弱。大约击伤敌人 20 点。

2. 峨嵋心法

(1)柳暗花明：恢复七、八十点体力。

(2)淡烟云空：解毒。

(3)舞叶棍法：攻击敌人。要装备齐眉棍或双节棍方可发挥最大威力。大约击伤敌人 40 点。

3. 武当心法

(1)两仪追星剑法：攻击敌人。要配合青铜剑、钢剑等。大约击伤敌人 60 点。

(2)天机笔招：攻击敌人。只有得到了判官笔，此招才有用武之地。大约击伤敌人 110 点。

4. 丐帮心法

降龙十八掌：攻击敌人。记住一定要徒手使用这一招。伤害力约为 100 点。

5. 昆仑心法

(1)水龙刀法：攻击敌人。此招消耗内力较多，但辅以大砍刀，伤害力可达 130 点。

(2)怒月枪法：攻击敌人。极便宜的红缨枪配合此招，会使敌人大叫头痛。伤害力约为 150 点。

(3)吹浪三迭式：轻功，进入魔教总舵必须要用此功夫。

6. 少林心法

易筋经神功：恢复体力到最大值。

7. 三叹心法

三叹剑法攻击力极强。这一招发出定可横扫千军，就连魔教教主那样的大魔头也怕它三分，杀掉敌人 260 点如家常便饭。但此招消耗内力很大。

十、物品用途

(1)金创药：恢复体力；

(2)小还丹：恢复体力，比金创药强；

(3)大还丹：恢复体力到最大值；

(4)解毒剂：解除所中的毒；

(5)朱果：恢复内力，但也可用它来换钱，值三千多两银子；

(6)土遁粉：从洞中直接走到地面或出城；

(7)飞镖：战斗中用于打击敌人，攻击力与级别有关；

(8)神行符：可从一个城市直接到另一个城市，但必须是你已经到过的城市。

侠　影　记

一、游戏简介

本游戏由电脑休闲世界 1992 年出品，中文版。

本游戏故事情节曲折，人物对话幽默，敌人据点中的机关复杂，能充分调动游戏者的智力，非菜单打斗式，由游戏者自己控制主角与敌人进行战斗。

二、游戏背景

你是游戏主角——侠影傅剑寒，武林中由于魔教作恶，各大帮派人才凋零，无力与之抗衡。于是，你义不容辞地肩负起铲除魔教，恢复和平的重任，在武林中有正义感的义士的帮助下，开始了喋血生涯……

三、游戏设置

运行名为 SETUP. EXE 的文件，可设置游戏中的各功能键。

》Graphic：　1

Sound/Music：　2

Disk Drive：　3

Menu key：　4

Select key：　5

Fire key；　6

用箭头键移动前面的》，用回车键选出适合你机器的项目，所有工作完成后，选择"QUIT"退出。

(1)用来选择显示器，可以是 CGA，EGA，MCGA/VGA 及 Hercules；

(2)选择音乐输出方式：分为 Adlib(音乐卡)，speaker(喇叭)，Sound blaster(声霸卡)等；

(3)一般选择 HardDisk Drive，在硬盘上玩；

(4)指定主菜单热键，游戏中按你指定的键则出现主菜单；

(5)指定确认键；

(6)指定攻击键。

四、装入运行

本游戏的主运行文件名为 RUN. BAT。

游戏开始是一段演示，结束后出现菜单：

重新开始、载入存档一、载入存档二、载入存档三、载入存档四、回到作业系统。用方向键选择你想要的项目，再按下你设定的确认键，则进入该项目。重新开始是从头开始一个

新游戏；载入存档是从你的存档文件中取出一个接着玩下去；回到作业系统是返回DOS环境。

五、游戏主菜单

按你所定义的主菜单键即可进入本项。本游戏的主菜单有七项，用方向键选择，确认键进入：

1. 检查搜寻

用于获取宝箱中的宝物、学习墙上的武功、查看特殊标记、扳动扳手等。当你处于要调查位置上，在选择搜寻方向后，按确认键即可，若处于要调查位置的下方，则按向上箭头，依此类推。

2. 人物交谈

与身边的人物交谈以获取信息。

3. 使用物品

使用自已所带的物品，如钥匙、人参等。

4. 攻击招式

在自己所学会的武功中选择你要用的攻击招式。

5. 防御招式

在自己所学会的武功中选择你要用的防御招式。

6. 特殊招式

指侠影步，使用它会使你移动很快，躲过一些机关。

7. 环境设定

又分为侠影、方向、音乐、音效开关及储存和载入存档等六项。侠影开关为ON时，侠影步有效，为OFF时，侠影步无效，即使使用侠影步移动也不快；方向开关为ON时，你攻击时，让你选择一个方向，为OFF时，攻击方向仅为你面对的方向；储存进度是指将当前的游戏存储起来；载入是将所存储的游戏取出。

六、操作说明

游戏时，屏幕右侧显示你的状况，第一个格子为你的生命(红色)、第二个格子为你的功力(黄色)、第三个格子为攻击力(蓝色)、第四个格子为防御力(绿色)。游戏画面的下方有一细长黄色线，只有它充满时，方可发出招式。各种武功的使用间隔时间不同。

一开始你在常山城中，到处走走，与别人交谈，得到些信息。在这里最重要的是在各个屋子里，搜寻小柜子，你会找到何首乌等等物品。然后找卖人参的老板去买些人参，多买点！选择好攻击和防御招式后，存储一下，再出城。攻击招式最好不要选青龙指，它消耗的功力太多。

你被劫至小岛，先打死两个小喽罗。在他们身上搜出两把灰钥匙。进入岛上右边的洞，共三扇门，打开左、右侧的门，闯过不断伸缩的巨棒，扳动扳手，打开铁闸门，进入里层。击毙所有的敌人，不要忘了搜他们的身。里层左侧的一处墙上写着制造弓箭的方法，找到所需的材料，方可作成弓箭。所需材料中得到树枝的方法是：走出洞，在洞外的大树边使用钝

斧，即可获得树枝。弓箭制成之后，在里层中间向上走会看到一处小河，你无法通过。向上方射一箭，则有一座吊桥落下，你便可过河。打死里面的敌人，得到一把红钥匙。此时可打开外层中间的门，魔教的一名舵主在里面，击毙他有个巧妙的办法：将他引到巨棒机关处，让巨棒打死他。不过，你要想得到他身上的另一把红钥匙就有点费劲了。打开中间的铁闸门，扳动扳手，巨棒机关消失，在宝箱中找到墨绿钥匙。

进入左侧的洞，用墨绿钥匙打开门，在一处有记号的墙壁前，按一下攻击键，会打通墙壁，你就可以逃出牢笼了！

这时，你可以去常山、济南、开封、长沙和杭州等五个城市以及少林寺、武当山、华山和终南山。不过路途中有几个小喽罗，干掉他们！在常山你的家中，到床上使用检查搜寻功能，选择方向时按确认键，你就会呼呼大睡，你的生命格和功力格即可恢复满，省了住宿的钱。

各个城市中，常山的人参最便宜，长沙的何首乌最便宜。另外，各处的小柜子里都有不少好东西。买足物品再上路！

各城中的重要人物：

济南：铁剑帮及客店中的老不死；

开封：少林寺的空智大师、柴云察及丐帮的鲁士达；

长沙：火龙帮及李苹苹、余放，在火龙帮可学会火龙掌；

杭州：麦天慧、杜平和柳玫，还要与麦天慧打上一场。另外，与其他人物对话也可得到有用的信息。

在长沙西边，过了桥，有几个小喽罗，把他们引至桥边，隔着河，选远距离的攻击招式，他们打不到你，你便可从容地一个个地收拾他们。通过树林再往南，可进入一洞，入内后，不要深入，先将正面的敌人干掉。然后再对付其余的敌人，冒险深入，会遭到敌人的围攻。

打开右侧的门，向右方走，有飞箭机关，不要紧！可用掌力击毁一些箭，注意及时地吃人参等补命的物品。通过后，向上走，可学会残影金龙斩；迎着飞箭走，到发箭的宝箱上搜寻，会得到有用的东西。

打开左侧的门，会发现三个同样大小的房间。打开其中一个房间的门，干掉走道上的一个敌人。有一扇铁闸门挡住了去路。如何开门呢？你肯定已注意到那三个房间的奇怪之处：每个房间有九个特殊的位置，你走上去会出现一个框，再走一次，框又消失了。将三个房间中的框按图 3－4 位置摆出，铁闸门即自动打开。

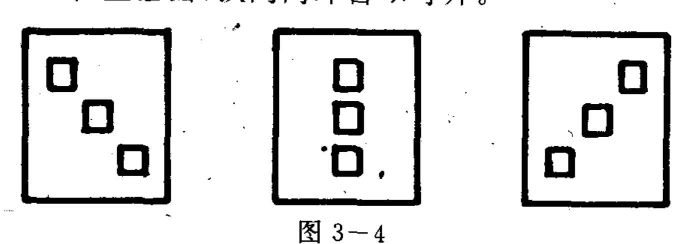


图 3－4

进入铁闸门后，左侧：有两处空着的框，在框处使用你所找到的石块，即出现一条路，在通过此路时，最好将特殊招式换为五行拳之类，以免不好控制而落入深渊。注意随时储存！右侧：要通过几处时隐时现的路，走近时，将特殊招式换为侠影步，在路出现时要快速通过。失败再所难免，要有耐心！左右两侧皆有宝物。其中，墨绿钥匙是进入下一个魔洞

所必需的物品，阎王指乃是一种历害的功夫。

房中有彩虹锁，中间有六个钥匙孔，分别为六种颜色。打开它要按一定的次序，在杭州会有人告诉你。打开后，要与南天王华子严决战！他的飞虹剑气虽然霸道，但冲上去紧挨着面对他，他就无计可施了。慢慢地把他放倒！从他身上得到青虹追命针。

此时，你可以去各城市发展游戏情节，也可以继续攻下一个魔洞，不过，还是先打魔洞比较好，因为可以学到更强的武功。

从常山到济南有一座桥，由桥的左侧向上有一条路，可到达一魔洞，用墨绿钥匙打开栅门。其中有许多扳手，要找到所有的扳手并扳动它们，通路才会打开。飞箭和钉板是小小的障碍，最右侧的箭对你没有伤害，从右侧冲上去。洞的深处是砍人斧，它有两种速度，对于快的，要用侠影步快速通过；对于慢的，用五行拳等作为特殊招式，一步步地走过去。只要冷静，砍人斧并不难对付。最深处可得到一关键物品：大铁锤。另外，有两种功夫：亢龙有悔和金钟罩。学会它们有一小技巧，对于快速转动的斧，先站在左上角，并按主菜单键，此时画面停止，当斧恰好停在你面前时，这是最佳位置。去掉主菜单，并毫不停留地冲至写有武功的墙壁前，用搜寻功能学会它，再返身回到起点。对于慢的斧，就更不再话下了，不过不要返回，直接顺斧方向走，即可脱离危险境地。

从长沙向西，再向北，沿着树林（河边）向南走，会发现圣教之洞。此洞中有多层，用大铁锤砸碎门前的石块，发现扳手即扳动它。第一层走到底会看见另一洞口，第二层的最后，也会发现一洞口，在进入该洞之前，先到左侧的一个空房间里，向上方墙壁处走，有一位置可让你进入一小房间，学会威力强大的龙战于野功夫！在最后，有砍人斧和密集的火炮阵。观察其发炮规律，利用空隙冲过去，可学会太极拳。

现在可以去各个城市了。

到开封，会见到徐仲卿并结认妙手黄三。去杭州，无影叟会向你要暴雨黎花针和青虹追命针。你再去开封找黄三，他会偷得暴雨黎花针。此时，无影叟会告诉你丐帮胡归的下落。你去旅店，老板会告诉你雷风寨的消息，同时，柳玫女侠也被你所吸引了！雷风寨在杭州西边的树林中，共三个房间。左边的有宝箱，中间的有顾子昂，右边的有丐帮胡归。打小喽罗有一个技巧，贴近用阎王指攻击，你自已不会受伤（防御招式用金钟罩）。

去了八剑山庄后，再到长沙，这里火龙帮出事了。这时去雷风寨，击败余放，救出慕容无双。济南城，柳玫及其师傅中了毒。你到华山，得到终南山地图，方可去终南山。在终南山，虞百全会提出解毒的条件。再去济南，一切就迎刃而解了。

这时，你处于开封城，城外顾子昂带领几个喽罗围在城门口。一定要冲出去，向北方跑，将敌人一个个地引至河边，用龙战于野隔着河攻击。在顾子昂身上可得到魔教铁牌。

从开封往南，在第一个岔路口向东，可见到山岩上有一个三角形标记。在这里使用魔教铁牌，山壁移开，进入一魔洞内。此洞机关较难破解。前进一段后，即无路可走，回头吧！在一个房间向下的方向上有一秘密通道，只要向那儿走即可进入一房间，扳动里面的扳手，路就通了！当你无路可走的时候，就在各房间里朝各方向走，会发现扳手。有一处窄路上有两个滚钉板，也是找一个扳手，扳动后滚钉板就消失了！硬闯是不行的。通过最为难闯的火炮阵之后，可找到胡归的解药。在火炮的杀伤范围内，有两样功夫：大力金刚指和莲花挡，观察火炮的发射规律，在三发连发的炮弹过后，才有机会接近写有武功的墙壁，注意

要及时地按主菜单键，使用人参王补命。如果实在无法成功就不要学了。

在济南，铁剑帮消失了，旅店老板会告诉你一些情况。到开封，救起胡归。你即可去八剑山庄和魔教教主萧然交手，第一次你不是其对手，被萧然击败。你被救至华山，然后去找三件宝物。

长沙：火龙帮帮主慕容伯文会给你避火丹；

开封：先找黄三，再去终南山，黄三会帮你偷得另外两件宝物。

回到华山，你即可增长不少功力。开封：旅店老板会告诉你丐帮的消息。武当山：

被魔教占领，击败钟明。去八剑山庄二战萧然，再次败北。在华山你得到关于破萧然神功的方法。到长沙，击败李苹苹。去济南，无影叟告诉你关于铁剑帮的消息。从济南往东，过了桥，在树林中出现一条新的路，通向一小村庄。胡人英夫妇给你多情谱，并告诉你怎样才能获得红尘箫。

通往华山有一座桥，你向南走（树林与河之间），绕一圈你会到达红尘阵。按阵中两首诗的内容，你自己领悟吧！

不过找不到红尘箫也无所谓，可直接去八剑山庄，你就会大吃一惊！

七、物品及武功简介

人参粉、人参、长白参王：均可增加生命，增长幅度从左到右逐渐增大；

血龙丹、雪莲、何首乌：均可增长功力，增长幅度从左至右逐渐增大；

各种钥匙（灰、红、墨绿等钥匙）：用来开门。

大部分武功是攻击招式，防御招式只有金钟罩和莲花挡，特殊招式是侠影步。发出招式攻击时，先发一招，各武功的攻击距离就可看出，你要注意恰当地使用，例如：亢龙有悔不可靠近敌人，阎王指则离近敌人才有效。

八、游戏完成

当你击败萧然，从他手中将心爱的姑娘柳玫救出，最终，有情人终成眷属。从此，傅剑寒和柳玫携手闯荡武林，威镇四方。

笑 傲 江 湖

一、游戏简介

本游戏根据金庸同名小说改编，台湾智冠科技有限公司出品，中文版。

本游戏情节曲折、真实感强、画面优美，配上音乐卡，能给你身临其境景的感觉。本游戏打破了原冒险类游戏的一些固定模式，将你带入了游戏的一个新境界。

二、游戏配置

（1）主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器:VGA。

(3)操纵模式:键盘/操纵杆。

(4)运行环境:DOS 3.0 以上环境。

(5)其它配置:可配置 ADLIB 音响卡和声霸卡。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为 SA.BAT。

游戏开始之后,有一段优美的演示画面,并配上本游戏的主题曲(即电影《笑傲江湖》的主题歌),可用[Esc]键中断。画面结束之后,有三项供你选择:

开始新游戏、继续存档一、继续存档二。

在游戏开始之前,运行 INSTALL.EXE 来根据你的机器型号改变游戏的配置。

四 、主要控制键

(1)方向键:[Home]、[Pgup]、[End]、[Pgdn]键用来控制主人公向左上、右上、左下、右下行走。

(2)发剑:空格键。

(3)跳跃:[Ins]键用来控制主人公跳跃,即使用轻功。

(4)基本情况:[Esc]键显示主人公的基本情况。

(5)对话、调查:[F1]键,与你正对的人对话;调查:站在宝箱或被你击败的敌人身上能找到物品。

(6)使用物品:[F2]键,用光标键选择物品(物品名称在屏幕上方显示),用回车键使用。

(7)丢弃物品:[F8]键,用光标键选择物品,用回车键丢弃。

(8)系统功能:[F10]键,有延迟时间、背景音乐、数位音效、载入进度、储存进度和结束游戏等项供你选择。

五、物品简介

在屏幕的右下方的红蓝长条分别表示主人公现在的体力和内力。

(1)大补丸:增加体力 50 点。

(2)金创药:增加体力 100 点。

(3)天香断续胶:增加体力到满。

(4)熊胆丸:增加内力 50 点。

(5)猴儿酒:增加内力 100 点。

(6)大还丹:增加内力到满。

(7)剑谱:华山剑谱和恒山剑谱,可将基本剑法改变。

(8)曲谱:即笑傲江湖曲,可将背景音乐改变为主题曲。

六、操作过程

本游戏的故事情节大致可分为九部分，现将它们介绍如下：

1. **救难**

衡山派高手刘正风金盆洗手，退出江湖，华山派掌门人岳不群令大弟子令狐冲代表华山派走一趟，路遇福威镖局的林震南被人暗算，托令狐冲转告他的儿子林平之，他家福州向阳老宅中有一重要物品。在衡山外碰到"万里独行"田伯光正欲调戏恒山派弟子仪琳，路见不平，拔刀相助，但力不从心，被田伯光击败，昏死过去。

2. **授谱**

良久，令狐冲醒来，这时远处传来一段优雅的音乐声，循声而去，原是嵩山派高手"大嵩阳手"费彬正欲杀害刘正风和曲洋，此时衡山派掌门人"潇湘夜雨"莫大赶来，杀了费彬，然后隐去。刘正风托令狐冲保管笑傲江湖曲谱。然后与曲洋双双自尽身亡。

3. **传剑**

令狐冲回到华山，得知岳不群新收了弟子林平之，并责怪令狐冲犯了戒条，罚去思过崖面壁，在思过崖巧遇华山派老前辈风清扬，并学会了独孤九剑的其中五式，武力大增。令狐冲在回华山的途中击败田伯光，得知华山出了事。原来剑派高手封不平来争华山掌门的位置，令狐冲出战，击败了封不平。

4. **护送**

岳不群命令狐冲护送林平之到福州。一路上需保护好林平之，否则不能完成师傅交给的任务。在福州向阳老宅中有许多滚钉板，需用轻功越过，宅中有埋伏，在最后一个房间中，击败敌人，得到辟邪剑谱，但夜中被一蒙面人偷去。

5. **结识**

第二日醒来，看见众人在围攻一美貌女子，令狐冲英雄救美女，击败数批歹徒，结识日月神教教主任我行之女任盈盈。

6. **掌门**

回到华山，岳不群误怪令狐冲私藏辟邪剑谱，并被岳不群赶下华山。令狐冲遇到恒山派掌门遇难，临死托令狐冲接任恒山掌门，得到恒山剑谱。令狐冲击败众多嵩山歹徒后，巧遇任盈盈和向问天等人，他们托令狐冲去解救任我行。

7. **劫狱**

孤山梅庄由黄钟公、黑白子、秃笔翁、丹青子看守，并有许多小喽罗。头领的武功较高，对付他们要特别小心，击败他们，可救出任我行。之后与任盈盈和向问天会面，得知五岳合派，岳不群抢了盟主之位，嵩山派掌门左冷禅不服，派人围攻岳不群。

8. **比剑**

令狐冲找到左冷禅，从他那儿得知那天偷去辟邪剑谱原是岳不群。这时令狐冲看清了"君子剑"岳不群的真实面目，不由怒从心中起，杀了左冷禅，并找到岳不群，师徒之间展开了一场正义与邪恶的大战，英雄出少年，令狐冲用独孤九剑击败了岳不群。

9. **联手**

击败了岳不群后，令狐冲去找任我行，任我行和令狐冲联手去打魔教教主东方不败。

七、操作要领

(1)在对付小喽罗时,用基本剑法便可,这样可节约物品。但发剑时要掌握好时机,才能立于不败之地。

(2)在对付发飞刀的敌人时,要不停的移动,在他发刀时,从侧面打击他。

(3)有些滚钉板较长,轻功不能越过,需用荡剑式。

(4)使用独孤九剑时,要掌握好时机,其中离剑式消耗内力 50 点;浪剑式消耗内力 30 点,在许多敌人围成一圈时使用很有效;荡剑式消耗内力 40 点,使用时在前方没有阻碍时,才能最大地发挥威力;撩剑式消耗内力 70 点,使用时要看清距敌人距离的远近,一击即中。

(5)在对付敌人首领时,有一个很有效的办法:使用荡剑式将敌人逼到墙或树林边,然后不停顿地使用基本剑法,使敌人无还手之力。

轩 辕 剑

一、游戏简介

本游戏由台湾 SOFTSTAR 的 DOMO 小组制作,大宇资讯公司于 1990 年出品,中文版。故事情节惊险有趣,三维画面生动逼真,音乐表达丰富多彩,是一个值得推荐的有特色的游戏节目。

二、游戏背景

盘古开天辟地后,世界原本只有善恶两神所统治的神魔界。女娲造人后才开创了人类与神魔共处的时代,起初人类的活动空间不大,与神魔之间相安无事,但逐渐人类的快速发展和大量开发缩小了神魔的生存空间。这种激进的行为终于触怒了神魔界,掌握邪念的恶神和其麾下的妖魔决心要毁灭人类,但碍于执掌善念的善神的反对,使得恶神一直无法如愿,人类才得以躲过了一场浩劫。

经过了几千年的和平光阴,有一天妖魔突然向人类攻击,人类的浩劫还是降临了。妖魔们摧毁村庄和一切人类创造的文明。更令人吃惊的是,从虎口逃生的人的口中得知善神决定与恶神联手毁灭人类的事实。失去了善神庇护的人类,面对凶猛的妖魔毫无抵抗能力,但此时出现了一位手持轩辕剑的侠士,组织众人组成一支抗魔军,发挥人类的凝聚力,压制住妖魔的攻势。

然而好景不长,在善恶两神亲率妖魔的联手攻击下,抗魔军全部惨遭杀害,从此人们只有生活在妖魔的阴影下,以残余的力量与妖魔抗衡,直到 16 年后的一天......

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS—2 或其兼容机。

(2)显示器:EGA 或 VGA。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 3.0 以上版本。

(5)其他配置:可配置 ADLIB 卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 MY.BAT 文件。

游戏可以用一个驱动器(A 驱动器)运行,也可以用两个驱动器(A 驱动器与 B 驱动器)同时运行,或者装入硬盘 C 逻辑盘或 D 逻辑盘的 RPX 目录下运行。对于硬盘小于 60 兆的用户来说,游戏不能装入 E 逻辑盘或 F 逻辑盘上运行。

五、主要控制键

(1)[↑]、[↓]、[←]、[→]方向键:用来选择菜单项。

(2)空格键:用来确定某个操作。

(3)[Esc]键:随时弹出控制菜单。

(4)[Ctrl]键:返回上一级菜单。

六、操作说明

本游戏共分为朝阳县城、山洞、凤凰塔和长春镇四个部分,每部分情节环环相扣,引人入胜。

1. 朝阳县城

某日,主人公(你的化身)的师傅发现附近有许多妖魔出现,预感到要出事,就命主人公去朝阳县城看望县太爷,顺便调查一下为什么有这么多妖魔横行。于是主人公一路冲破妖魔的拦截,进入县城,可是县太爷不认主人公,并命衙役将其赶出衙门。主人公经过打听,得知县太爷最近行为古怪,十分反常。于是返回去请教师傅,并遵师命返回县城,从卖艺姑娘的围观者中得知有人曾偷走一条绳子,主人公于是衙门口的墙边一个小孩手中将其要来,下到城中枯井中找到真县太爷,并得到官印,冲破衙役的阻拦,杀死假县太爷——双头虎,救出真县太爷,使妖魔的计划破产。

2. 山洞

真县太爷得救后,交给主人公一颗夜明珠,请其到县城西方的山洞中救出其子。于是主人公凭借夜明珠,在漆黑的山洞中找到了被蜘蛛精掠去的小宝,但不料被变为美女的蜘蛛精所伤,幸亏大侠宁采臣相救,才救出小宝。

3. 凤凰塔

主人公将小宝带回县城,县太爷交给其师傅所留的一封信。原来主人公是 16 年前组织抗魔军力抗神魔的侠士之子,当年在残杀中幸存下来,被师傅养大,现在师傅出外云游,命主人公设法察明当年善神为何突然与恶神联手的内幕,以慰死者在天之灵。于是县太爷交给主人公一只令牌,主人公手持令牌出县城到达长春镇,打听到凤凰塔上有妖精出现,于是杀奔凤凰塔,并结识了大侠宁采臣,与他并肩杀至塔顶,击败了凤凰女——小倩。

4. **长春镇**

战胜小倩后，主人公与宁采臣回到长春镇，却发现妖气逼人，不料在住店时，被伪装成店小二的火凤凰毒倒，正当两人束手待毙时，小倩赶到并解了两人的毒，原来她从小被火凤凰掠到凤凰塔，神志受其控制，为非作歹，幸亏被主人公和宁采臣击败，小倩才清醒过来。于是三人联手杀死火凤凰，一起走出长春镇去查明16年前的惨案的真相。

七、战斗准备

主人公随时会碰到突然出现的妖魔攻击自己（在县城里和长春镇中例外），因此在战斗前应作好准备。首先用身上的钱（每打胜一次，得到若干银两和经验）购买攻击力强的新武器和防护力强的铠甲、帽子、鞋子，然后从头部、左手、右手、身体、脚部装备起来，并将淘汰下来的武器、护具等卖掉；然后用剩下的钱购买一些道具如人参、灵芝等，以便在战斗中可以通过使用道具来解毒和恢复体力或法力；最后进入客店睡一宿，以恢复到最佳状态。

十、如何战斗

当与妖魔遭遇时，程序会出现一个菜单，主人公可以通过选择菜单来确定自己采取攻击、法术（攻击）、道具使用、逃跑、自动战斗还是防御等战术。

1. **攻击**

用手中的武器去攻击敌人，随着武器的攻击力和主人公的等级的高、低不同，攻击敌人的点数也相应有多、少的变化。一次只能攻击一个敌人。

2. **法术**

使用攻击法术攻击敌人，最大可攻击敌人35点，一次可攻击一个或一类敌人。使用治疗法术可以替自己或同伴恢复体力或解毒。使用辅助法术可以提高同伴的攻击力。

3. **道具**

使用道具可以使自己或同伴恢复体力和法力或解毒。

4. **防御**

当敌人很厉害且自己受伤较重时，采取防御措施可以使敌人的攻击对自己造成的损伤最小，以便乘机逃跑或治疗。

5. **自动战斗**

当敌人很多但不厉害时，可以选择自动战斗方式，省得一个个地去打。

6. **逃跑**

当敌人很厉害或觉得不值得去攻击敌人时，只有用此下策，记住并不是每次都能成功，最好先虚晃一枪进行攻击，然后再逃跑则成功把握较大。

下面介绍道具和法术的具体内容：

1. **道具介绍**

每个人一次最多只能带18个道具。

驱毒草：用以解毒。

嘉果：恢复50点体力。

灵芝：恢复30点法力。

人参:恢复 100 点体力。

官印:进入衙门。

夜明珠:进入山洞。

绳子:进入枯井。

帽子:保护头部,增加防守力。

鞋子:保护脚部,增加防守力。

灵芝玉:恢复体力到顶。

凤翔符:用来从凤凰塔上直接回到地面。

2. 法术介绍

1)攻击法术

(1)烈火:攻击敌人 20 点,一次可以攻击一类敌人。

(2)霹雳:攻击敌人 25 点,一次只能攻击一个敌人。

(3)炽火:攻击敌人 35 点,一次只能攻击一个敌人。

2)治疗法术

(1)气聚:恢复 50 点体力。

(2)气还:恢复 100 点体力。

(3)解毒:解毒。

3)辅助法术

玄武:增加攻击力。

九、攻关要领

(1)刚开始,主人公手里钱不多时,可以到师傅处免费住一宿,但师傅云游以后就不行了。

(2)在攻击时飞快地按两下空格键,这样可以攻击敌人两次。

(3)购买武器时应注意主人公和小倩只能使用剑,而宁采臣只能使用刀、斧,不要买错了,一旦买错,可以在武器未装备前或已装备再卸下以后用"交换道具"将武器换过来。

(4)双手只能准备一种武器,不要多买。

(5)妖魔中的炎兽、骸骨、鬼火、雷神、死灵卫兵等有法术,对主人公有较大的伤害,应先攻击它们;妖魔中的毒蛾、毒蛟、魔藤、毒菇、泥块等有毒,接下来应攻击它们。

(6)玩一会应存储一下,注意只有在旷野上才能存储。

(7)凤凰塔中应先在左侧找到宁采臣,然后两人合力才能上到二楼,否则一个人上不去。

(8)应在 10 级打双头虎,22 级左右打小倩,25 级打火凤凰,如果级别不够,只能先去打小妖魔升级,不然是自取其辱。

十、游戏完成

每打完一仗增加若干经验和银两,经验到一定数量时就升级,攻击力、防御力等相应增大,一直到 25 级。

神 州 八 剑

一、游戏简介

本游戏由台湾智冠科技有限公司出品，中文版，为冒险类游戏。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：MGA/EGA/VGA。
(3)操纵模式：键盘。
(4)运行环境：DOS 环境。
(5)其它配置：可配置 ADLIB 卡。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为 PREDELLA. EXE 文件。

运行 PREDELLA. EXE 之后，游戏首先选择显示器的类型(1——VGA，2——EGA)，再选择音乐(1——ADLIB，2——REAL SOUND，3——NO SOUND)，然后是一段优美的演示，演示的是本游戏的背景故事，你可从中了解游戏的情节的基本情况。

四、主要控制命令

游戏开始之后，屏幕的右方为命令基本菜单，用[Esc]键激活。红色为当前命令，用[↑]和[↓]键移动选择，回车键确认。

1. 检视主角

显示你的头像、等级、经验值、月薪、领导能力和法术能力，右方显示所拥有的宝物，第二页显示所拥有的八大名剑。

2. 检阅军队

显示每个兵种的图像、名称、数量和月薪。

3. 解雇军队

用光标键选择你将要解雇的兵种，按回车键确认。

4. 使用法术

用光标键选择你将要使用的法术，按回车键确认。

5. 搜寻物品

搜寻当前位置是否有物品。

6. 存取游戏

有储存游戏进度、取回游戏进度、音乐开关、回到起点和游戏结束，退回 DOS 等项供你选择。

五、法术简介

魔法竹简是法术的根源。要想成为法术师，首先要找到魔法竹简，最初你的法术能力只有 3 个，每攻占一座城池或每增加一个级别，你的法术能力都会有相应的增加。法术在会制造法术的村落中购买，根据法术能力的不同，不同的法术有不同的价钱。一共有 16 种法术，分为一般法术和攻击法术，各 8 种，一般法术平常使用，攻击法术在作战中由施法者使用，只有双头鬼和道士会施法术。下面对法术作一简单介绍：

1. 一般法术

(1)造桥术：在湖泊、河流和海洋上架起桥梁，使部队通过。

(2)炼金术：有助于你存储金钱。

(3)召兵术：能召到某一个兵种的部队若干名。

(4)跳跃术：跳过河流、高山和树林。

(5)停时术：能使时间变慢下来。

(6)鸟瞰术：查看该国的全景。

(7)涉水术：能在水上如履平地。

(8)传送术：选择一个国家，迅速到达。

2. 攻击法术(带有"＊"标记的为对所有部队均有效)

(1)火球术：轻微地杀伤敌人。

(2)＊雷火术：轻微地杀伤敌人。

(3)杀鬼术：有效地杀伤敌人，但对人和动物无效。

(4)暗杀术：有效地杀伤敌人，但有时会不成功。

(5)＊凝滞术：冻结敌军的一次活动，使我军能连续进攻。

(6)减半术：将敌军的一支部队的数量减少一半。

(7)复制术：将增加我军的一支部队的数量。

(8)＊地震术：非常有效地杀伤敌人。

六、操作说明

1. 地理情况

画中共有八个世界，这八个世界分别为掩日国、断水国、转魄国、惊霓国、灭魂国、却邪国、真刚国、大限国，每个世界之间通过传送站相连。传送站的密码请注意提示牌上的暗示，它们分别为 8，4518，1707，684，2844，1343，4334。过关的传送站为周围有红蓝色小旗的黑白色组成的形如八卦的圆圈，返回的传送站为黑白色组成的形如八卦的圆圈。

2. 重要宝物

本游戏共有七样重要宝物，每一件对你都有一定的帮助，它们分别是：

(1)第一关：魔法竹简，位置(50，60)，能使你成为魔法师。

(2)第二关：护身符，位置(27，74)。

(3)第三关：幸福玉佩，位置(24，47)。

魔法登山勾，位置(4，45)，能带领部队越过高山。

(4)第四关:银八卦,位置(60,51)。

(5)第五关:越王刀,位置(28,44)。

(6)第六关:椰林神像,位置(60,66),能带领部队越过森林。

3. 作战

敌人是随机出现的,当敌人出现时,由你来选择是否攻击,当你选择不攻击时,有时会逃脱不了,被敌军攻击,主动迎战时,首先由你来发出攻击,被动迎战时,由敌人先攻击。

作战时,画面上首先会显示出敌我双方的兵力,但很快就会消失,在相互攻击时,也会显示出被攻击方兵力的变化情况。当由我方攻击时,画面上有一个形如八卦图的圆圈,圆圈所在的兵种为当前出战的部队,将圆圈移动到你想要攻击的敌人的位置,按回车键确认攻击,按空格键放弃这次行动。一种部队的数量较多时,其攻击力较强,所以要首先攻击敌军的主力部队,当敌军中有会施法术的部队时,应首先尽可能地将其消灭。每消灭一支敌军,均会得到一定数量的经验值和金钱。

在战斗中,按[Esc]键可逃脱战场,但要以丢失现金为代价。

当经验值增加到一定的数量时,可使你的级别提升,每提升一次,均会增加一定数量的月薪、领导能力和法术能力。

每一关都有几座城池,每攻下一座城池,都会增加月薪和法术能力。每一关都有一座城池,其中藏有本国的一把宝剑,当你得到全部八把宝剑时,你就可以去攻打敌军的老巢——统天地府,击败守军后,可找到敌军首领,八剑齐出,可将其击败,迎救出公主,完成你的使命。

4. 其它

画面的下方有一个红色的长条,长条慢慢移动,移动到底时就是领取月薪和支付部队月薪的时候,并显示出收入、支出和结余情况。当你的资金不足以支付部队月薪的时候,部队会自行离去。

当你在行走时,会遇到一些宝箱,并显示箱中物品的价值,由你来选择是将其纳入自己的总财产,还是将其分赠给部队,增加你的领导能力。一般来说选择后者。

在由一群红色小屋组成的部落处能够买到法术,每种法术的价钱不一,购买法术时要受到你的财产和法术能力的限制。

世界各处都住有部队,到他们那去可雇用他们,每种部队的月薪和作战能力都有所不同,其中双头鬼和道士会施法术,弓剑手和鸟人会远距离进攻。雇用部队的数量要受到你的财产和领导能力的限制。

神 剑 荡 魔

一、游戏简介

英文版。属强档冒险游戏,设计巧妙,引人入胜。本游戏打斗激烈,主角勇士Duke时刻有着生命危险,而通往下一关的路途又十分复杂且充满危险,没有良好的记忆力和耐久

力是无法过关斩魔的。

二、游戏背景

在一个古老的城堡内，国王可爱的女儿被邪恶的魔王 Jashiin 变成了石像，勇士 Duke 在神明的指引下，接受了扫除恶魔，解救公主的任务……。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：CGA/EGA/VGA/TANDY。
(3)操纵模式：键盘。
(4)运行环境：DOS 3.0 环境。
(5)其它配置
可配置 ADLIB 卡。

四、装入运行

本游戏运行文件名为：ZELIARD.EXE。

直接运行该文件，则开始一个新的游戏。在游戏中可将当前游戏存入自己命名的存档文件中，假设你所用的存档文件名是 game，则用下面的格式启动该游戏，可接着你所存的地方继续玩下去：

zeliard game

你存储的进度文件扩展名为 USR。

五、游戏画面

进入游戏后，中部为游戏主角活动的主画面，在屏幕下方有以下几项：

(1)LIFE：主角的生命值，当主角获得足够的经验后，会提高生命值。绿色部分为当前生命值，全部为绿色时，表示主角未受任何伤害；当受到伤害后，绿色部分缩短。
(2)PLACE：显示主角当前所在的地点。
(3)GOLD：当前主角身上所带的金钱数量。
(4)ALMAS：打死敌人后，会获得 Almas，到银行可用它换取金钱。
(5)武器：显示一把剑状物品，为主角所用的攻击武器。
(6)法术：主角当前的待命法术。
(7)盾牌：主角所配备的盾牌，其下方的数字表示目前该盾牌的剩余数目。每种盾牌均有一最大数字，在战斗中，盾牌会受到损伤而使该数字减少，当减为零时，该盾牌即毁坏，必须重新购买。

六、主要控制键

1. 城镇中

(1)空格键：走到人物的正面，按此键，可得到一些消息。

(2)[↑]键:在屋子的门口,按此键,进入各种对冒险有帮助的屋子。

(3)[←]和[→]键:向左、右移动主角。

(4)[Esc]键:暂停,按空格键消除。

(5)回车键:进入装备图,装备图共分四大块:

①SELECT－MAGIC:在主角所能用的法术中,选择一种作为待命法术。左右箭头键移动小框,停在哪个法术上,哪个就是当前待命法术。法术详见魔法介绍。

②WEAR:在得到的物品中,选择一种装备起来。物品用途见宝物介绍。

③USE:在购买的物品中,选择使用某物品。但在城镇中不能用此项,洞穴中可用。

④INVENTORY:目前主角的武器、盾牌、勋章及钥匙等情况。

2. 洞穴中

(1)空格键:打键,每按一次主角击剑一次。

(2)[↑]键:上跳;在门口时,为进门;在绳索上,为向上爬。

(3)[↓]键:下蹲;在绳索上,为向下。

(4)[←]和[→]键:左右移动主角。

(5)[↑]+[→]键:向右侧跳。

(6)[↑]+[←]键:向左侧跳。

(7)[Alt]键:使用当前魔法。

(8)回车键:出现装备图,用法同六. 1. 5)。

3. 通用功能键

(1)[F7]键:可从存档文件中取一出来接着玩。出现下面的问话:

Rstore Game Sure?

此时,按[Y]键,即可从所有存档中选择一个取出;按[N]键,则继续当前游戏。

(2)[F9]键:游戏速度调整。用数字键[0]—[9]来选择当前游戏的速度,9 为最快,0 为最慢。

七、魔法介绍

每过一关,就可以学到一种新的法术,共有七种:

(1)Espada:飞快转动的镖,杀伤距离较近。

(2)Saeta:疾射而出的火箭,射程远。

(3)Fuego:放出火焰烧敌人,对付冰封区的绿蛋等敌人十分有效。

(4)Lanzar:巨大的火箭会给面对的敌人造成较大的伤害。

(5)Rascar:4 个从天而降的飞弹,极具威力,但由于飞弹间的间隔,要准确地击中目标不很容易。

(6)Agua:平行飞射的 3 枚火箭,会将前方的敌人杀得一干二净。

(7)Guerra:最具威力的法术,将整个屏幕内可见的所有敌人都消灭。

八、宝物介绍

1. 买不到的

以下这几种物品只能有一种处于装备状态，所以要根据不同的情况而及时地更换。用六.1.5)中方法。

(1)Ruzeria：溜冰鞋，在冰封的道路上可以行走自如，不会滑动。

(2)Pirika：防伤鞋，在有的关中有冰刀、毒水、毒草等等，只要一粘上去就会损伤生命，但装备了此鞋这些东西就无法伤害你了。

(3)Silkarn：登高鞋，可登上滑而陡的坡，从而可走不少捷径。

(4)Asbestos cape：防热篷，在火热的地区使用，保护自己不受热气的伤害。

2. 可以买到的

(1)Ken'ko potion：可长命。

(2)Elixir of kashi：恢复法力数。

(3)Holy water of Acero：修复受损的盾牌。

(4)Sabre oil：增加剑的威力。

(5)Magic stone：在勇士身边形成保护网，可打击近身的敌人，也可起到防护的作用，是一件有用的宝物。

(6)Juu—en fruit：长命，比1)更有效。

(7)Kioku feather：可以回到存档处。当在洞中生命危险时使用。

九、帮助屋介绍

1. 武器店

门前写着WEAPON，可在其中购买武器、盾牌以及修理盾牌。其中菜单选项解释如下：

(1)Go outside：离开武器店。

(2)Repair shield：修理盾牌，要付一定数量的金钱，选择Yes项，则修理，选择No项，则不修理。

(3)Buy weapon：购买宝剑，主角只能携带一把剑，要买新的武器就要将旧的武器卖掉，价格是购买时的一半。移动红三角到要买的武器前，按空格键。老板会告诉你新武器的价格和旧武器的退换价，若退换价是新价的一半时，选择No项，不购买，因为该武器和你所拥有的相同，否则，选Yes项，购买新的武器。

(4)Buy shield：购买盾牌。方法与购买武器相同。

(5)Explain goods：解释各种武器和盾牌的性能。移动红三角至要看的武器或盾牌前，按空格键即可。

2. 道具店

门前写着MAGIC，在这儿可买到多种魔法物品，对你的冒险历程会有很大帮助。

(1)Go outside：离开道具店。

(2)Buy item：购买道具，移动红三角选择，按空格键确认。主角最多只能带五个道具，

各道具用途见八.2。

(3)Sell item:卖掉身上不太好的道具,以便空出位子购买更好的道具。

(4)Description of item:对各种道具用途的解释。

3.银行

标记为BANK,可将金钱存入其中,也可将战斗中所得的Almas兑换为金钱。

(1)Go outside:离开银行。

(2)Exchange almas:将身上的Almas兑换为金钱。

(3)Deposit money:向银行中存钱,按[↑]键一次,要存的钱数加1;按[↓]键一次,要存的钱数减1;按[←]键一次,要存的钱数加10;按[→]键一次,要存的钱数减10。

(4)Withdraw money:取钱,方法同3)。

(5)Check balance:查看你目前在银行中有多少存款。

4.旅馆

标有INN字样的屋子,花一些钱将你的生命值和魔法值增加到最大。在其中选择Yes项,则住旅馆,选No,则不住。

5.存档处

没有标记的屋子,在此可存储游戏、升级和获得对过关很有帮助的信息。

(1)Go outside:离开存档处。

(2)See power:看主角目前是否有资格升级,若已能升级,则屏幕上闪动黄光,主角的生命最大值增加。

(3)Listen knowledge:听对过关有帮助的消息。

(4)Record Experience:存储游戏,可在所列的名字中选择一个,将当前游戏存入其中,也可由键盘敲入新的名字。按空格键确认。当存储完毕后,选择Yes项,继续游戏,选No项,退出游戏,回到DOS。

十、攻关要领

(1)开始时,先进入有两个卫兵站岗的屋子,国王会给你1000元。

(2)游戏中,主角进入洞穴时,当生命减少时,可让主角在无敌人攻击的地方停住,他的命会慢慢地长上来。此时,有一个方法可使主角的命迅速长到最大:用[F9]键将速度调到9,当命恢复满时,再将速度调为正常5。

(3)击败敌人后,有时会出现球,走过去将球吃掉,红色球为1个Almas;蓝色球为10个Almas;深红色球为100个Almas。

(4)在某些地方用武器攻击墙壁,可得到补充的生命的液体,红色液体可增加一部分生命,而蓝色的液体可将生命补满。另外,有一些盒子,在那里可得到金钱。

(5)本游戏的道路复杂,记清路径是成功与否的关键。洞中有绳子,通过它可以到达别处,若要从绳上跳至别处,先爬至绳子的最高处,再向下跳;从多条绳子上一一越过时,先按左或右方向键,立刻按向上键,以免落下绳子。

(6)洞中另一种通行工具是移动或静止的"小虫"。对于静止的小虫,可站在其上,然后按上或下键,垂直地移动小虫,以便登上高处或下到低处,在小虫上时最好不要按左右移

动键，以防不小心落下去；对于左右速移动的小虫，当它移对你跟前时，按相应左或右键，登上它，在它到达另一处时，再按相应的右或左键下去，在登上或下去的过程中，按键要特别注意勇士的位置，以免落下去，此时可将速度调慢一点。有的小虫在移动过程中，不会有障碍，你可以呆在上面，直到有把握下去时，再按键移动勇士；有的小虫在移动的中途有障碍，你必须及时地按向下键，以便躲过或跳到障碍上面等小虫再次经过时，再继续前进；有的小虫在到达目的地处有障碍，勇士必须在碰到障碍前跳上目的地。

(7)在空中有多个静止组成的特殊的阵式，你必须仔细考虑如何将这些小虫排列，才可以到达目的地，要观察勇士向下跳时，落下去的水平距离与高度的关系。用上下键调整小虫在空中停留的位置。

如果你在调整小虫时出现了错误，而不能达到目的。你就可以找最近处的一个门，走进去，然后再回来，那个小虫又回到了它原来的位置，你可以重新调整它。

(8)路途中有的门是锁着的，需要钥匙才能过去，而且在每关的最后一道门是必须要有钥匙的，所以应先找到钥匙。当你在屏幕中看到某些看似无路可达的门时，一定要想办法过去，因为那往往是关键所在。在有的城镇中，存在一些奇怪的房屋，例如：第八关中的屋子，只要进去就会回到以前到达过的城镇，你又要重走老路。另外的这种屋子里有较难对付的怪物，所以进入前先保存当前游戏，以免被击败而再走许多冤枉路。

(9)路上有可以穿过去的墙，这些墙看起来与平常的墙没有什么区别，但可以毫无阻碍地走过去，这样的通路是重要的必经之路。例如：在第五关就有这种墙，一般它们都较薄，而且空中飞动的敌人们也能穿过，你要注意观察。

(10)在屏幕上你可以看到门，但没有绳索或小虫之类的东西可以到达，其实这里存在着一股气流，只要你按一下向上键，勇士就会神奇地飘落到目的地。另外，在第七及第八关中有一些地方，你经过时，会有一股气流将你送至某个固定的地方，在这种情况下，就要清楚地记住何处有气流，以免重蹈覆辙。这也是难关之一，要达到最后一关，必须闯过这些气流关。另外，在第四关冰天雪地中，有的地方只有一条低矮的通道，你无法进入其中，此时可以用下面方法：如果已装备了溜冰鞋，就先卸下它，向着低通道处前进，靠近时，下蹲，勇士就会顺着通道滑下去，到达新的地方。

(11)本游戏中设计了几个徽章，例如：在第三关中，必须要在森林中找到英雄的徽章(Hero's Crest)，方可进入下一关，它藏在粗大的树干中；而在第五关中要找到荣誉徽章(Glory Crest)，才能到武器店换取武士之剑(Knight's sword)。

(12)对于不同的敌人要注意其弱点，例如：第五关的僵尸、第八关中的飞动的长须怪只能攻击其头部，否则，对它毫无影响。

(13)本游戏共有八关，每一关最后有一首脑，最后还要击败魔王 Jashiin，它们都是比较难对付的角色，不过，只要观察仔细，找到它们的致命处，然后给予狠狠的打击，就可以将它击毙。例如：第二关的首脑是张牙舞爪的章鱼，不过它不能移动，只要走到它面前按向上键跳起，同时按打键，即可很轻松地消灭它。在对付首脑时，可用相应的法术。例如：对付第四关的首脑大冰块，可以用 Fuego 法术，即第三种标记为 F 的，掌握好火焰落下的距离及大冰块跳动的规律，释放出火焰至大冰块所落下的位置，会给以它极大的损伤。另外，适当地使用有攻击力的物品，也可有效地杀伤敌人，如：Magic stone，即魔石。

(14)当勇士被敌人杀死时，就会回到第一关的城堡中，从而你必须从头再走一遍以前走过的路，当然要浪费不少时间，所以你每到一关之后，首先要找到存档处，先把当前游戏存储下来，失败时取出接着玩便可。

圣域传说

一、游戏简介

本游戏由软体世界制作，中文版。

本游戏属冒险游戏，画面细腻，道路复杂，一边与敌人搏斗，一边要寻找正确的通路，对你的记忆力是一个极大的考验。所经过的地区较多，但你死亡的危险并不大。

二、游戏背景

一场核大战之后，在一个神密的地域，黑暗的圣主统治着世界。你从一本书中接受了一个不平凡的任务，找到黑暗圣主并击败他！圣域分为六州：魂州、无名州、粤州、凡州、圣诀州和玄州。你从魂州开始，经过所有州，找到自己的帮手：左玄和右斩，三人并肩作战，得到通往圣主的物品，最后，左玄与右斩化作一把神剑——玄斩剑，你用这把剑击败圣主！

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2及其兼容机。

(2)显示器：VGA。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 3.0以上环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件名为CHKMEM.EXE。

打入主运行文件后，你可以在三个选项中选择一个：新游戏，载入旧进度，回到DOS。用上下箭头选择你想要的项目，用回车或空格键确认。

五、主要控制键

1.[T]键

与游戏中的其他人物对话。

2.[O]键

调查宝箱，只有第一个人身上还有空位，才可得到新的东西，若第一个人身上已满，可用3中携带物品项将物品给予其他人。

3.[INS]键

弹出主菜单，包括三项：战士资料、携带物品和魔法使用，用上下箭头选择，回车或空

格键确认。

(1)战士资料:察看3个战士的情况,有级别、生命值、经验值等等,用左右箭头移动旋转的小标志来选择不同的战士,空格键确认,[Esc]键退出;

(2)携带物品:察看、装备、使用、给予或丢弃物品,当前物品后面的小标记在不停地旋转,按[D]键则丢弃该物品;按[M]键,则让你选择把当前物品给予何人,可用左右箭头选择要给予的人,空格键确认,若你要给的人身上也是满的,则该物品不作移动;若当前物品是食物,则按一下空格键,携带该物品的人将该食物吃掉,增加生命或法术;若该物品是武器或护具,按一下空格键,则将该物品装备好,该物品后面出现一个、,可通过战士资料查看装备前后的变化;攻击武器只能同时装备一种,装护具共分为甲胄、手套、靴子和头饰四类,同一类护具同时只能装备一个,要想装备新的护具,则需将原先装备的物品卸下,卸下物品的方法与装备相同,用箭头键将转动的标记移至要卸下的物品后,按空格键则卸下该物品,此物品后面的、消失;若不想对物品进行操作,按 [Esc]键退出;

(3)魔法使用:可使用魔法,只有4种可用,恢复战士一定数量的生命值。

4.[M]键

按住此键不放,会出现你所在处地图,使你的攻关变得方便自如。详见地图介绍。[ESC]键退出地图状态;

5.[E]键

结束游戏,返回DOS。按[Y]键则退出;按[N]键继续游戏;

6.[Esc]键

放弃当前操作。

六、战斗菜单

1.战斗

依次攻击敌人,根据所装备武器的不同,一次攻击敌人的数量不同,例如:武器攻击次数为6次,画面上敌人有6个,则对每个敌人攻击一次,若有4个敌人,则先攻击每个敌人一次,若未被击毙,则再攻击前两个敌人每人一次;

2.选择攻击

有选择地攻击敌人,画面上出现一把剑,可用箭头键在敌人中移动剑,按空格键一次则攻击剑所在的敌人一次;

3.逃跑

逃离战场;

4.法术

使用魔法,共8种,第1种是逃跑,第2~4种是攻击敌人,第5~8种用来恢复自己;

5.吃干粮

吃所带的干粮,增加生命20点,若无干粮,则不起作用;

6.喝汤

吃所带的汤,增加生命40点,无汤则无用;

7.吃饭

吃所带的饭，增加生命 60 点，无饭则无用。

七、攻关指导

游戏时，主角头像右侧显示两行数字，上面一行是生命值，下面一行是经验值。不仅受到攻击时，生命会下降，而且每过一定的时间，生命值也固定地减少一点。

在战斗中击败敌人，会获得经验和金钱，经验达到一定值可升级，武器的攻击力虽强，但级别升高会大大提高攻击力，并且升级后，最大生命值和魔法值也相应增加。最高级别为 63 级。当找到左玄、右斩时，他们出现时均为一级。敌人出现时，可先将级别高的人魔法用完，然后攻击敌人，轮到级别高者攻击时，可选择使用魔法，轮到级别低的时，让他去攻击敌人，以获得经验升级；

每个村庄会给你提供食物、武器和护具，且无敌人出现，大部分村庄中有金佛像，在获得金佛珠后，走到佛像的前方中央，它会使你直接到达所通往的特定村庄；通道是各个州之间互连的桥梁，可由一个州到达另一个州，但道路复杂且有敌人不断地向你进攻；

八卦洞里的主要宝物是玉八卦，必须得到它，因为没有它，你就无法进入通道，所以在攻关时，应先将八卦洞中的玉八卦得到，再去从通道进入其他州，不过八卦洞中的敌人较为厉害。另外，整个游戏共要获得 8 块玉八卦（开始时，你身上已有一块）。

下面分别介绍各州情况，为方便介绍，提供各州示意图：

1.魂州

为六州之首，是你冒险的起点，全州分为三大块。

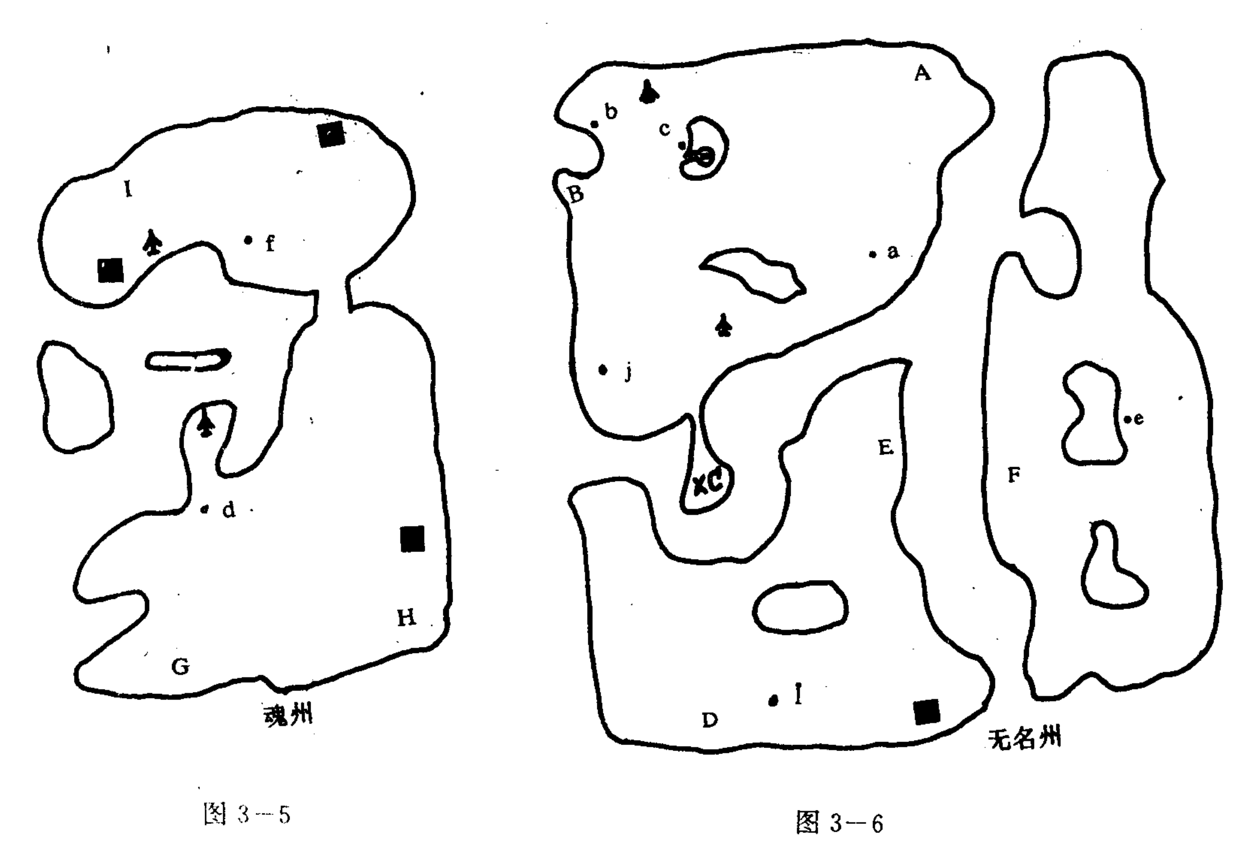


图 3—5　　图 3—6

通道 A 可到达无名州的通道 G;B 可到达圣诀州的通道 Z,但必须在得到 8 块玉八卦后,此通道才向你开放;C 可到达本州在左下块,出口为 D,也可到达凡州的通道 J;E 可到达粤州的通道 O;F 可到达无名州的通道 H。

村庄 a 有地洞;b 为游戏开始时的出发地;c 有一座金佛,通到无名州的村庄 d;e 位于魂州的右块上,村中有洞,左玄就在其中,另外,村中金佛与无名州的 d 村相通;i 位于魂州的左下块,有两座金佛,左侧的一个通向粤州的村庄 h,右侧的一个与魂州的村庄 j 相通。

2. 无名州

此州有 3 个八卦洞。

通道 G 与魂州的通道 A 相连;通道 H 与魂州的通道 F 相通;通道 I 与凡州的通道 L 相连。村庄 d 有两座金佛,左边与魂州的村庄 e 相通,右边与魂州的村庄 c 相通;村庄 f 与凡州唯一的村庄 g 相通。

3. 凡州

可获得驾驶执照。

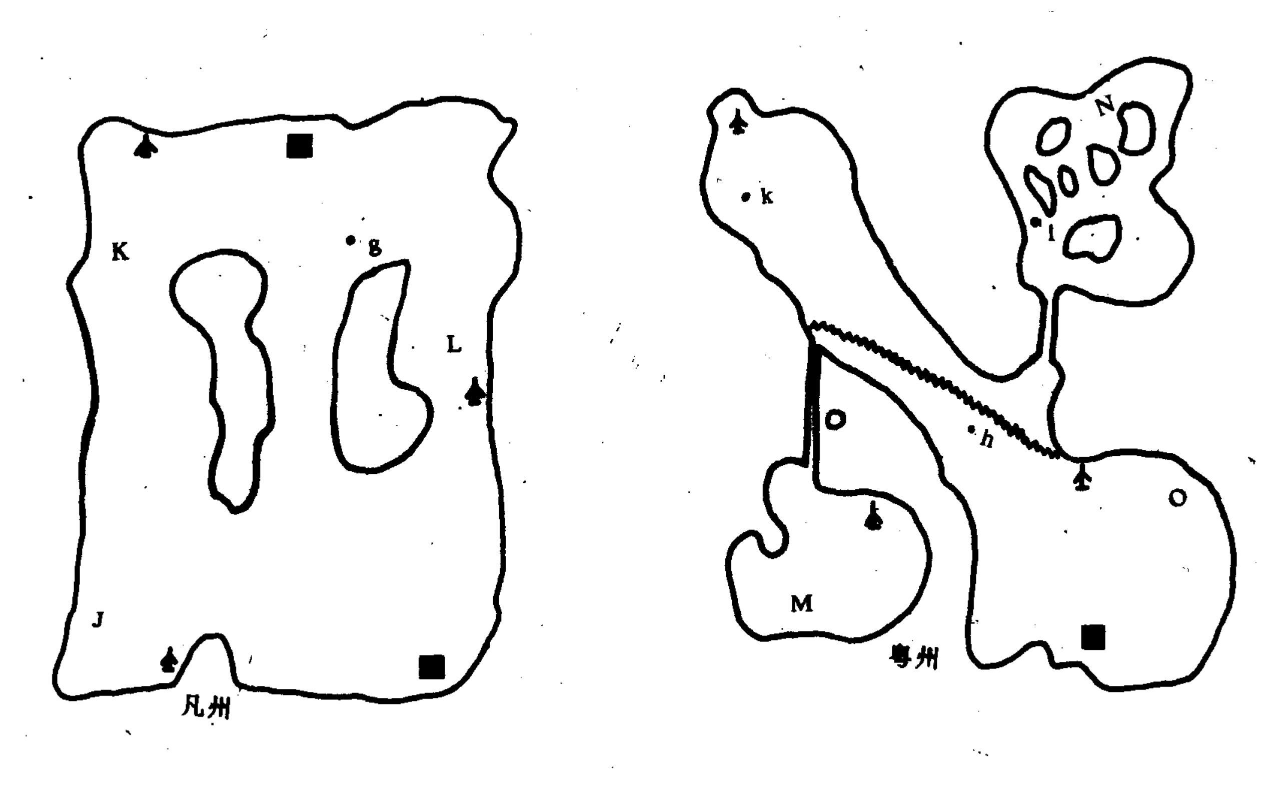


图 3—7　　　　图 3—8

通道 J 可通到魂州的通道 C 和 D;通道 K 与粤州的 M 相连;通道 L 通向无名州的通道 I。全州只一个村庄 g,村中有三座金佛,最左侧的无用,中间的金佛通往无名州的村庄 f,右边的通向粤州的村庄 h。

在右下方的八卦洞内可找到宝物——驾驶执照。有了它,就可以乘坐飞机了。方法是:走到机场,飞机自动开出,用箭头键可控制其飞行方向,飞机必须碰到机场才能停下。开飞机观察地形较好,另外,有的地方只有乘飞机才能到达。

4. 粤州

威力无穷的金佛珠就在此州。

通道 M 通往凡州的的通道 K；通道 N 通向玄州的通道 Y；通道 O 与魂州的通道 E 相通。村庄 h 有两座金佛，左边通魂州的村庄 i，右边通往凡州的村庄 g；村庄 k 中的地洞，通向圣诀州的通道 p；村庄 l 中金佛通向玄州的村庄 m。

在村庄 h 右下方的八卦洞内可找到宝物——金佛珠。

5. **圣诀州**

在这里可找到右斩。

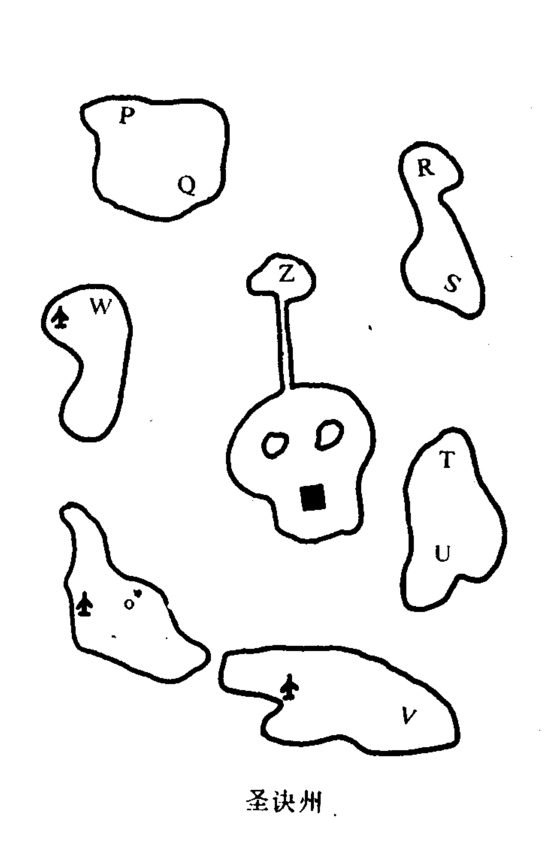


图 3—9

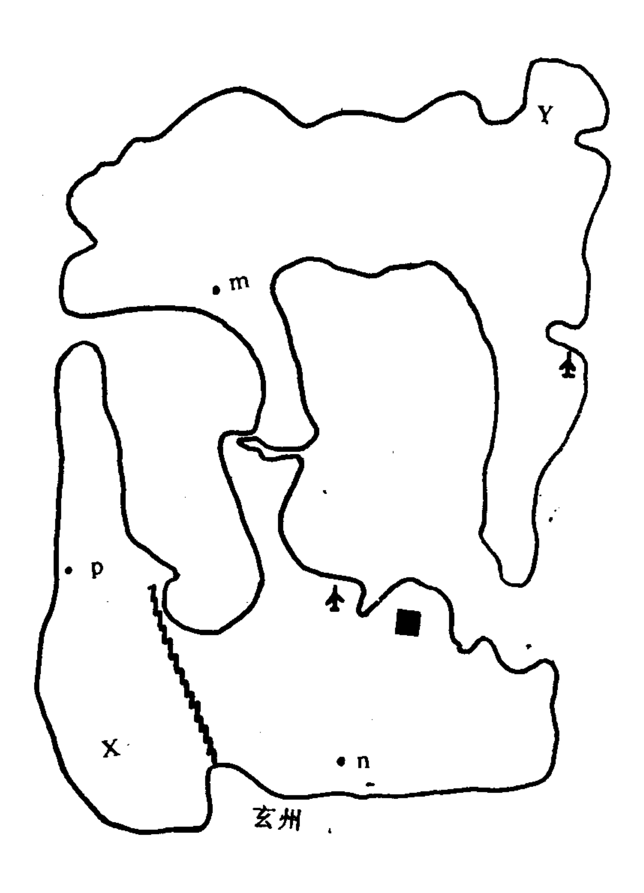


图 3—10

通道 P 与粤州村庄 k 相通；通道 Q 与 R 相通；通道 S 与 T 相连；通道 U 与 V 相连；通道 W 通向玄州的通道 X；通道 Z 与魂州通道 B 相连。

村庄 o 中有地洞，洞的入口处在金佛像的背后，右斩就在此洞中，该村的金佛通到玄州的村庄 p。

此州中部岛上的八卦洞是圣主所在地，到达这儿已是本游戏的最后一战了。此时，左玄与右斩共同化作玄斩剑，你一个人与圣主作战。进洞前，主角先将生命吃满，然后将身上装满饭。因为一踏上八卦洞就要与圣主决战了！战斗时，有三个选择，第一个是剑，就是攻击圣主；第二个是用法术长命，一次长 80 点，法术用完此项就没用了；第三项是吃饭，一次长命 60 点。击败圣主，此游戏就结束了！

6. **玄州**

要找到圣主进行最后的决战，就得在此州找到最后一块玉八卦。

通道 X 与圣诀州通道 W 相通；通道 Y 通往粤州的通道 N。

村庄 m 金佛通达粤州的村庄 l；村庄 p 的金佛与圣诀州的村庄 o 相通。

村庄 n 右上方的八卦洞中有最后一块玉八卦。

以上介绍了各州之间的通路情况及宝物分布，接着为你提供攻关路线指导：

1. 寻找左玄

起点是魂州。先攻打村庄 c 右侧小岛上的八卦洞，再走通道 A 到达无名州，由出口 G 走到通道 H，这样可到达魂州的东边一块，在村庄 e 中可找到左玄与你一同作战。

2. 取得金佛珠

沿来路回到魂州，走通道 C 进入魂州的左下块，打掉八卦洞，走通道 E 去粤州，从该州的八卦洞中取得宝物——金佛珠。

3. 拿到驾驶执照

由村庄 h 中的金佛到达凡州，从八卦洞中找到宝物——驾驶执照。利用金佛像从凡州到达无名州的村庄 f，取走 3 个八卦洞中的宝物。

4. 寻找右斩

到粤州，乘飞机到此州的上半部分，由村庄 k 中的地下通道去圣诀州，在圣诀州的村庄中找到右斩。

5. 最后一块玉八卦

回到粤州，由 l 村的金佛（或通道 N）到玄州，在八卦洞中找到宝物。

6. 决战

返回魂州，由通道 B 进入圣诀州的圣主所在地。此通道中的出口在入口的右上侧，仔细看地图就会发现的。

八、地图介绍

本节目中地图共分三类：通道图、村庄图和州图。其中以通道最为复杂。三类地图均可用按住[M]键不放的方法取出。

1. 通道图

进入通道或地洞后，可取出通道图，可能屏幕上显示多个通道地图，不必管它。只看你所在的通道即可。你所处位置为一闪烁的白点。通道中藏有物品的地方或出口处是一浅色小方块。你可根据地图轻而易举地找到宝物或进出通道，到达新的地方。

2. 村庄图

进入村庄后，可取出村庄图，屏幕上显示多个村庄的图示，图中白色为路，浅褐色较大的矩形为房屋，浅色小方块为人物或墓碑，红色方块为佛像。

3. 州图

不在村庄或通道中时，可取出所在州的全景地图，图上小红方块为通道所在地，红色小长方块为飞机场，金色方形为八卦洞所在地，白色正方形为村庄。

九、物品及房屋简介

1. 物品介绍

(1)干粮:图形为一小包,可长20点命;

(2)汤:图形为一碗,可长40点命;

(3)饭:图形为两只小桶,可长60点命;

(4)绿叶:图形为一枝绿叶,可长内力;

(5)水晶:图形为两侧红,中间为一白色圆形,在通道中使用,可直接回到入口处。

2. 房屋介绍

(1)道具房:门口挂有深蓝色纺缍体,其中出售1中所介绍的各种物品,用箭头键移动物品后旋转体选择要买的东西,空格键确认;

(2)武器店:门前标记是浅蓝色纺缍体,此处出售武器,购买方法同道具房。游戏中3个角色(主角、左玄和右斩)所用的武器不同,互不通用。购买时,可装备一下试试,若不能装备也不要丢弃,可给其他人装备。价格贵的性能自然好;

(3)护具屋:标志为深蓝色的盾形,出售护具,购买方法同上。3个角色所能装备的护具也各不相同,当防御力达到一定值时,敌人就无法伤害你了;

(4)资料馆:招牌为一繁写的"梦"字,这里可存贮游戏,用箭头键在3个存档中任选一个,将当前游戏存于其中,空格键确认。存贮后,所有角色的生命值和魔法值全满。

如来金刚拳传奇

一、游戏简介

本游戏是由台湾智冠科技有限公司于1992年推出的角色探险加动作类游戏,中文版。

游戏特点鲜明,三维动画丰富生动,音乐表达与游戏发展高度同步一致,背景音乐丰富,游戏设计者特别设计了点唱机功能,游戏者可以通过魔音卡欣赏10个富有特色的音乐演奏。

二、游戏背景

故事发生在元末明初,武当祖师张三丰在坐化前将徒弟凌云叫到面前,告诉徒弟:当年白魔教危害武林,他的父亲——大侠凌冲挺身而出,率众与白魔教对抗,虽然灭了白魔教,但不幸遭暗算身亡,临终将凌云托付给张三丰。最近江湖上白魔教又死灰复燃,势力似乎比以前更大,要灭白魔教为父报仇,必须学会如来金刚拳。而书房里只有半张地图,另外半张在少林寺藏经阁中,只有胜过守关武僧,才能拿到,寻着地图就可以找到拳谱,但是有了拳谱还必须有舍利子才行……

凌云含泪埋葬了师傅的遗体,踏上了摧毁白魔教的征途。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS—2或其兼容机。

(2)显示器:VGA/MCGA。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 3.2以上版本。

(5)其它配置

可配置ADLIB卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件是PLAY.BAT文件。

五、主要控制键

(1)上、下、左、右光标键用来选择操作项。

(2)空格键表示确定。

(3)数字键盘上的[4]、[6]键用来控制人物前后移动,当凌云学会了如来金刚拳后,[4]键用来发拳,[6]键用来运功。

(4)数字键盘上的[9]、[3]键用来向上、下发拳;当凌云移到敌人面前时,按[6]键向前发拳。

(5)数字键盘上的[8]、[2]键用来向上、下踢腿。

(6)[Esc]键第一次用来弹出系统菜单,以后用来退出当前的操作。

六、操作说明

本游戏具有很强的故事情节性,游戏者在玩的时候必须按照游戏设计者的思路来攻关,否则就玩不过去。

整个游戏分为五关,并按以下情节发展:

1.江西省——小试锋芒

凌云依照师傅的遗言到师傅的书房中查看,在床边发现了一柄鱼肠剑,在桌上发现了一粒丹丸,在书柜中发现了半张地图。凌云于是向少林寺出发,去寻找另外半张地图,在路上巧遇少林俗家弟子石天惊,并得赠绿玉佩一枚。

在路上,凌云出师以来第一次与人交手,杀了欲抢劫自己的小贼,积累了宝贵的经验。

在城里,凌云身无分文,只好到一家客店打工,不料客店早已被恶霸把持,凌云为民除害,杀了恶霸,打工赚了30两银子,准备买马出城到少林寺,却不料钱全被小偷偷走,凌云全身一文不存,只好到县衙报案,可是没有银子打点,县官无动于衷,凌云只好咬咬牙到城中当铺将鱼肠剑当掉,然后到城中沈家赌坊豪赌一番,然后再去找县官破案。县官见钱眼开,迅速破案,凌云又到当铺赎出鱼肠剑之后,在马店购买了一匹马,直奔少林寺而去。

2.少林寺——过关斩僧

凌云来到少林寺门口,向守门武僧出示少林寺信物——绿玉佩,得以进入少林寺藏经

阁，在历经千辛万苦，杀了两名守阁武僧后，得到铜钥匙、银钥匙后，凌云终于得以进入天下武学宝库——藏经阁的书柜前，经过仔细搜索，凌云找到一个铁盒，用鱼肠剑撬开后，半张地图赫然在目。

3. **四川省——水中捞"谱"**

凌云循着地图来到四川省的一个小镇，原来表面毫不引人注目的小镇里竟然藏着天下武学秘籍——如来金刚拳谱。凌云通过与镇上人对话，了解到小镇的枯井和河底有古怪，于是凌云用一根绳子下到镇中的枯井底找到一把金钥匙，然后向镇上的绅士要来张三丰的遗物——红玉佩；接着潜入河底，在河底的山洞中发现了天下武学秘籍——如来金刚拳谱。

正当凌云兴高采烈地怀揣拳谱走出小镇时，一把飞刀掠过，毫无防备的凌云中刀倒地……

4. **青海省——巧得舍利子**

良久，凌云从昏迷中醒来，发现自己被困在一座石牢中，除了牢门外，别的地方坚固异常。于是凌云试着用鱼肠剑扎向牢门，突然牢门左边出现了一个小孔，凌云眼前顿时出现一片生机，他又在牢门的正上方发现一盘食物，凌云灵机一动，拿起汤匙从小孔中将牢门的门栓拨开，终于从牢房中逃出来了。凌云杀死了牢房的看守后，从另一间房屋中得到了修练如来金刚拳的必需物品——舍利子。

5. **白魔教总坛——惩奸除恶**

凌云拿着舍利子出了青海省直奔江西，来到师傅练功的房中，凌云小心地将舍利子放入房中的香炉中，顿时一道青紫色的火焰冲天而起，凌云立刻感到身上增添一股无形的力量。凌云按捺住激动的心情来到房中的挂画前盘膝坐下，按照如来金刚拳谱一招一式地练将起来……

不知过了多长时间，凌云一声长啸站了起来，如来金刚拳练成了！

凌云于是向青海省附近的白魔教总坛进发，在总坛前杀了白魔教护法——飞刀圣手之后，终于会到了白魔教教主，凌云拒绝了白魔教教主的引诱，将满腔的怒火凝聚在拳头上，牢记如来金刚拳诀与白魔教教主展开殊死搏斗，邪不压正，白魔教教主终于被击毙，凌云灭了白魔教，威镇四方。

1）如何打斗

当你遇到敌人时，在屏幕的右上角自动出现数字键盘，根据你当时的功力，只能按相应的红色键才能发出招数。在攻击的过程中，对手出招很快，你要不断按住键盘，连续打击对手，直至将其打倒。

2）如何欣赏点唱机

在主菜单下选择DOS功能，然后选择"如来金刚拳点唱机"，选择[0]—[9]键就可以欣赏到10首风格迥异的音乐。

七、攻关要领

（1）注意使用"物品搜索"功能，在你接近如山洞、书柜、小河等时，屏幕下方出现小字时，你可以使用这一功能，往往会出现一些你需要的物品。

(2)在许家赌坊赌钱时，你在赢了几把后，要不时地使用“游戏存档”功能，以便在输钱时，随时调出以前的存档接着玩。

(3)在江西省与恶霸对话时，你要连续使用三次“人物交谈”，他才作出反应。

(4)在你的钱被偷走之后，你要马上去当铺将鱼肠剑当了，然后去赌坊赌钱，赢钱后要去县衙门报案，只有送给县官若干银子之后，县官才肯尽快破案，你才能找回银子。

(5)江西和四川省有针灸医生，你在与敌人对打时，若受伤不支，可以花一两银子请医生治愈后，再去搏击。

(6)在少林寺藏经阁中，你在找到一座暗门后要选择“物品搜索”，然后按一下[5]键，才能打开暗门。

(7)在四川省你首先要到枯井边“物品搜索”后，再去街上与一户老人对话，他会给你一根绳子帮助你下到井里。接下来你要潜入小河并找出山洞，然后与街上人对话后，再从绅士手中得到红玉佩，这样才能得到如来金刚拳谱。

(8)你从青海省的牢房里出来，不要急着去白魔教总坛，而要先练成如来金刚拳，才能过得了白魔教飞刀圣手这一关。

八、游戏完成

凌云杀了白魔教教主后，到青海父母的坟前祭告大仇已报，然后策马游江，观看“长河落日圆”的大漠风光，游戏即告结束。

文明之旅

一、游戏简介

本游戏是由美国 MICROPROSE SOFTWARE 公司出品，并荣获全美十大最佳游戏榜首。

在几十亿年前，地球还没有固定的形状，只是一个死寂的星球。太阳光照在地球表面，并透过地球脆弱的外壳深入到内部，使地球发生了巨大的变化，海洋和陆地慢慢地形成了，大陆相互飘移、撞击，形成了山脉，地壳的运动、火山的喷发导致在地球的外层形成了大气层，使生物的出现成为可能。

在这场火、水和气的大变动期间，第一个生物体出现了。生物体在地球这个良好的环境下，慢慢地生存、发展，最终进化到一个特殊的生物种类——人！人类利用自己的聪明才智，学会了利用火、制造工具和使用工具；学会了打猎、种田，形成了家庭、村庄、部落，但这时的部落是分散的、各自为政，并相互侵略，于是地球需要一个伟大的领导者来统一和治理这个星球。

二、游戏配置及装入运行

本游戏支持 VGA、EGA、MCGA 和 TANDY 类型的显示器；支持 PC 扬声器、

TANDY、ADLIB、CUSTOM 等语音卡；支持键盘和鼠标。

运行文件为 CIV. EXE。

运行 CIV 之后有 5 项供你选择，分别是：

(1)START A NEW GAME 开始一个新游戏；

(2)LOAD A SAVE GAME 继续以前的游戏；

(3)EARTH 开始新游戏。这时游戏中地球的地形、国家的位置与真实的是一致的，增加了游戏的真实感；

(4)CUSTOMIZ WORLD 由你来选择地球的环境。可选择陆地的大小(LAND NASS)：SMALL(小)、NORMAL(中)、LARGE(大)；气候的冷暖(TEMPERATURE)：COOL(寒冷)、TEMPERATE(温和)、WARM(温暖)；环境的干湿(C LIMAT)：ARID(干燥)、NORMAL(适中)、WET(潮湿)；地球的年龄(AGE)：3 MILLION YEARS(三百万年)、4 MILLION YEARS(四百万年)、5 MILLION YEARS(五百万年)；

(5)VIEW HALL OF FRAM 查阅前五名得分。

选择开始新游戏，一段演示画面之后，可选择游戏的难度和输入你的姓名：

(1)难度等级(DIFFICULTY LEVEL)：从易到难依次分别为 CHIEFTAIN(酋长)、WARLORD(军阀)、PRINCE(王子)、KING(国王)、EMPEROR(统治者)。

(2)竞争对手的个数(LEVEL OF COMPETITION)：共有 3 到 7 供你选择。

(3)你的部落(PICK YOUR TRIBE)：根据上一项选择的不同，有 7 到 14 个国家供你选择。

(4)你的姓名(YOUR NAME)：可输入你的姓名。

三、基本命令及打法

游戏开始之后，右边是主窗口，为当前的活动区域，闪烁的部队正在听从你的命令。左上是现可看见的地图；再往下依次是你的宫殿图样、总人口、年代和资产；再向下为国家名称，当前可活动的部队名称、移动步数(其中 X/Y 表示一共可移动 Y 步，现剩余 X 步)、产地及所处地区的基本情况；如当前位置还驻守着其他部队，则在屏幕的左下角显示其他部队的图样。在屏幕上方有一个主菜单，可用[Alt]键加第一个字母激活。

下面作一简单介绍：

1. GAME：游戏基本控制

(1)TAX RATE([+]键)：税率。0%到 100%共有 11 级供你选择，税率越高，收入越高，但是用与发展科学研究的经费就会减少，要根据你的实际情况而定。一般来说，在你能够承担起各种经费的情况下，尽量发展科学。

(2)LUXURIES RATE([-]键)：奢侈率。0%到 100%共有 11 级供你选择，奢侈率越高，人民的生活越好，但科学发展越慢，一般定在 0%为宜。

(3)FIND CITY([/]键)：找城市。输入城市名称，画面自动转向该城市所在地区。

(4)SAVE GAME([Shift]+[S]键)：储存游戏进度。

(5)REVOLUTION：发动革命。共有五种社会制度，分别为 DESPOTISM(独裁制度)、MONARCHY(君主制度)、COMMUNIST(共产制度)、REPUBLIC(共和制度)、

DEMOCRATIC(民主制度)。要选择适合你经济情况的社会制度,这样你的经济才能正常发展。

(6)RETIRE:游戏中止,可查阅历史发展及得分情况。

(7)QUIT TO DOS:游戏中止,退回DOS。

2. ORDERS:基本命令

(1)NO ORDERS:休息。

(2)FOUND NEW CITY([B]键):建造城市,并给该市命名。

(3)BUILD ROAD([R]键):修路。

(4)BUILD IRRIGATION([I]键):开垦耕地。

(5)CHANGE TO FOREST([M]键):挖矿。

(6)BUILD FORTRESS([F]键):修建要塞。

(7)WAIT:等候命令。

(8)SENTRY([S]键):放哨,直到敌人到达,该支队伍才能再次行动。

(9)GOTO([G]键):自动移动。用方框选择将要去的目的地,按回车键确认。

(10)FORTIFY([F]键):设防于该地。

(11)ADD TO CITY([B]键):移民到该城市,可增加本城市的级别(十级以上城市无效)

(12)BUILD RAILROAD:修建铁路,在公路的基础上才有效。

(13)DISBARD UNIT([Shift]+[D]键):解散该部队。每个城市所属的部队需本城来供给,若部队太多,城市的粮食储备将会减少,所以需要将一些装备过时的队伍解散。

(14)PILLAGE([P]键):抢夺资产。

(15)CLEAN UP POLLUTION([P]键):清除污染。

(16)[↑]、[↓]、[←]、[→]、[Home]、[End]、[Pgup]、[Pgdn]:分别表示向上、下、左、右、左上、左下、右上、右下移动,不同类型的部队移动的步数不同。若该方向有敌人军队,则为攻击。

以上的16种命令,其中(2)、(3)、(4)、(5)、(6)、(11)、(12)、(15)项只对大篷车(SETTLERS)有效;而(10)项只对其他部队有效。

3. ADVISORS:建议

(1)CITY STATUS([F1]键):城市状况。可查看各个城市正在建造什么,及建造进展情况(其中X/Y表示共需Y个周期,现已完成X个周期)。

(2)MILITARY ADVISOR([F2]键):军事报告。可查看你现所拥有的军队种类、数量(第一页)及在战斗中敌我双方的损失情况(第二页)。

(3)INTELLIGENCE ADVISOR([F3]键):外交情况。可查看于其他各国的相处情况:和平(PEACE)或战争(WAR)。

(4)ATTITUDE ADVISOR([F4]键):分配情况。可查看各城市的级别(一个小人代表一级)、全国的总人口及人民的满意比例(HAPPY——高兴;CONTENT——满意;UNHAPPY——反对)。

(5)TRADE ADVISOR([F5]键):商业情况。可查看现在的收入(INCOME)、支出

(COST)、分配情况及科学发展的快慢(DISCOVERIES 所需 TURNS 越小,科学发展越快)。

在图中,"Θ"、"O"、"Ω"这些符号分别表示消费、财政和科学,例如 PEKING 1Θ/4O/3Ω 表示北京城的整个国民生产总值为 8 点,其中投入 1 点到消费,4 点到财政收入,3 点到科学发展,可根据实际情况通过改变税率和奢侈率来改变投入比例。

(6)SCIENCE ADVISOR([F6]键):科学发展情况。可查看现正在发明的科学进度(上部有一长条,黑线表示已发展的进度,到底为该科学发明结束),下面所列的为已发明的科学技术。

4. **WORLD**:世界情况

(1)WONDERS OF THE WORLD([F7]键):世界奇迹。列出已建造的世界奇迹。

(2)TOP 5 CITIES([F8]键):世界五大城市排名。

(3)CIVILIZATION SCORE([F9]键):得分情况。

(4)WORLD MAP([F10]键):地图。只显示已到达的地区地图。

(5)DEMOGRAPHICS:国家综合实力。列出国家的各项指标及在世界上的排名。

(6)SPACE SHIPS:航天飞船情况。

5. **CIVILOPEDIA:基本介绍**

(1)COMPLETE:总体。

(2)CIVILIZATION ADVANCES:科学。

(3)CITY IMPROVEMENTS:城市设施。

(4)MILITARY UNITS:军队。

(5)TERRAIN TYPES:地形。

(6)MISCELANEOUS:其他。

另外还有一些其他控制键:

(1)[Tab]键:按下之后会出现一个可移动的小框,将框子框住一个城市,按回车键,则显示该城市基本情况的画面,并可控制该城市。将框子框住一支部队,按回车键,则显示该地区所驻扎的所有部队的名称和产地,如果这些部队正处在站岗、防御、修路、耕田等状态,可用光标键选择,用回车键可将其激活。

(2)[T]键:部队城市暂时消失,可查看地形,按任一键恢复。

(3)[Alt]+[Q]键:退出游戏。

(4)[Alt]+[V]键:声音开关。

(5)[Ctrl]+[S]键:游戏暂停。

游戏一开始,你只有一个大篷车(SETTLE),你应尽快在一个靠水的地区建造一座城市,只有城市发展得好,综合国力才会提高。建造城市之后,有一幅反映本城基本情况的画面,画面上看出本城市的名称、人口情况、城市设施、资源、食物储备、驻守军队及周围地理环境等情况。并可通过控制查看本城的其他情况:"I"(INFO):显示本城军队驻守情况;"H"(HAPPY):显示本城人民生活情况;"M"(MAP):显示本城在地图上的位置;"V"(VIEW):显示本城全景。按[C]键可弹出一个显示着本城所属的军队种类和可建造的城市设施的窗口,用上下键来选择(MORE 为下一页),回车键确认。按[B]键表示用钱来购

买所选择的军队或建筑，到下一年即可建造成功，回车键确认。城市所建造的设施每年都要有一定的经费维持，但都有一定的特殊作用，有利于城市的发展，在选择时要周密考虑。按[S]键为出售城市设施，这时在屏幕右上角的城市设施一栏出现一个光标条，用[↑]、[↓]键移动选择，按回车键则显示所选设施出售的价钱，然后回答是([Y]键)或否([N]键)。

城市建造完成之后，应命令大篷车在城市周围开垦水田、挖掘矿山，以增加城市的粮食储备和财政收入，还应修建道路，将城市与城市、城市与耕田、城市与矿山连接起来，修建道路有利于调动部队，部队在公路上行走距离是该军队可移动步数的三倍，在铁路上则可任意行走，但进出城市要消耗移动步数；应命令其他部队到世界各地去调查(每个城市都应留守一定数量的部队)，能发现一些原始部落，在那里能找到金钱、科学技术及先进的部落(可建城)，但有时会发现一些野蛮民族来攻击你。

第一座城市建造完成之后，科学就开始发展，弹出一幅图像，并列出可发明的科学技术的项目，用上、下键头移动选择，回车键确认，选择发明要讲究科学性，需仔细考虑。完成一项发明之后，会弹出刚刚发明的科学的实物模型，介绍该技术的基本情况和用途，并自动让你选下一个要发明的科学技术。

在与他国军队或城市接触时，有时对方会提出一定的要求，你要根据当时的情况来回答。一般来说会出现以下几项答案供你选择：

(1)YES：同意对话。

NO：拒绝对话。

(2)REJECT：接收对方所提出的条件。

ACCEPT：拒绝对方所提出的条件。

(3)NO，WE DO NOT NEED ×××：我们不需要×××技术。

OK，LET'S EXCHANG KNOWLEDGE：好，我们来交换技术。

(4)WE IGNORE YOUR HOLLOW THREATS：我们不理采你们的恐吓。

GIVE SECRET OF ×××：给你们×××技术。

(5)WELCOME PEACE WITH ×××：欢迎同×××国和平。

HAVE A MILITARY PROPOSAL FOR YOU：对你有一个军事上的建议。

DEMAND TRIBUTE FOR OUR PATIENCE：给我们赔款。

(6)NEVER，××× ARE OUR FRIEndS：不，×××国是我们的朋友。

CANCEL TREATY WITH ×××：我们同×××国断绝外交关系。

当攻克敌军的城市时，当敌国有你所没有发明的科学时，可由你来选择一个科学为你所有。

当你的城市发展出现问题时或城市中驻守的兵力过少时，你的城市会出现人民游行示威，这时该城市处于混乱状态，城市的生产停顿。或由于粮食储备过少，城市会出现人口减少，级别下降。这时你应采取一定的措施，例如：增派兵力、在周围修造水田等。当城市发展很好时，人民会对你表示庆祝。

每个城市的资源能供给部队的数量是有限的，当你的部队过多时，你应将过时的部队解散，以保证文明的发展。

四、科学的发展

科学水平发展的高低反映着一个国家的实力，所以应重点发展科学。城市的设施和部队的武器装备均以科学的发展为基础。现把 67 种科学技术作一简单介绍：

(1)ALPHABET：字母表。

(2)BRONZEWORKING：青铜器。能够造密集队和巨像。

(3)CEREMONID BURIDL：葬礼。能够造神殿。

(4)HORSEBACK RIDING：骑术。能够造骑兵。

(5)MASONY：砖石工业。能够造城墙、宫殿、长城、金字塔。

(6)POTTERY：陶器。能够造谷仓、空中花园。

(7)THE WHEEL：车轮。能够造马拉战车。

(8)CODE OF LAWS：法律。(1)为前提。能够造法院。

(9)MAPMAKING：地图。(1)为前提。能够造木筏和灯塔。

(10)WRITING：写字。(1)为前提。能够造外交官和图书馆。

(11)CURRENCY：货币。(2)为前提。能够造市场

(12)IRON WORKING：制铁业。(2)为前提。能够造盾牌兵

(13)MATHEMATICS：数学。(1)＋(5)为前提。能够造石弩兵

(14)MONARCHY：君主制度。(3)＋(8)为前提。

(15)MYSTICISM：神秘主义。(3)为前提。能够造神渝宣示所

(16)FEUDALISM：封建主义。(5)＋(14)为前提

(17)CONSTRUCTION：建筑业。(5)＋(11)为前提。能够造剧场、供水系统。

(18)CHIVALRY：骑士。(4)＋(16)为前提。能够造骑士。

(19)ENGINEERING：工程学。(7)＋(17)为前提。

(20)TRADE：商业。(8)＋(11)为前提。能够造商队。

(21)LITERACY：文化。(8)＋(10)为前提。能够造大图书馆。

(22)THE REPUBLIC：共和制度。(8)＋(21)为前提。

(23)BRIDGE BUILDING：造桥术。(12)＋(17)为前提。

(24)ASTRONOMY：天文学。(13)＋(15)为前提。能够造哥白尼天文台。

(25)NAVIGATION：航海学。(9)＋(24)为前提。能够造帆船和麦哲伦探险队。

(26)PHYSICS：物理学。(13)＋(25)为前提。

(27)PHILOSOPHY：哲学。(15)＋(21)为前提。

(28)MEDICINE：医学。(20)＋(27)为前提。能够造莎士比亚剧院。

(29)BANKING：金融。(20)＋(22)为前提。能够造银行。

(30)UNIVERSITY：大学。(13)＋(27)为前提。能够造学院。

(31)INVENTION：发明。(19)＋(21)为前提。

(32)GUNPOWER：火药枪。(12)＋(31)为前提。能够造步兵。

(33)DEMOCRARY：民主。(21)＋(27)为前提。

(34)THEORY OF GRAVITY：重力理论。(24)＋(30)为前提。能够造牛顿大学。

(35)ATOMIC THEORY：原子理论。(26)＋(34)为前提。

(36)STEAM ENGINE：蒸气机。(26)＋(31)为前提。能够造装甲舰。

(37)RAILROAD：铁路。(23)＋(36)为前提。能够造达尔文航海。

(38)MAGNETISM：磁学。(25)＋(26)为前提。能够造驱逐舰。

(39)RELIGION：宗教。(27)＋(10)为前提。能够造教堂、米开朗奇罗教堂、塞巴斯蒂安教堂。

(40)CHEMISTRY：化学。(28)＋(30)为前提。

(41)INDUSTRALIZATION：工业。(29)＋(37)为前提。能够造运输舰和工厂、妇女选举权。

(42)COMMUNISM：共产主义。(27)＋(41)为前提。能够造联合国。

(43)THE CORPORATION：社会团体。(29)＋(41)为前提。

(44)GENETIC ENGINEERING：遗传学工程。(28)＋(43)为前提。能够造攻克癌症。

(45)METALLURGN：冶金学。(30)＋(32)为前提。能够造加农炮队。

(46)ELECTRICITY：电。(45)＋(38)为前提。

(47)ELECTRONICS：电子学。(19)＋(46)为前提。能够造水利工厂、净化工程。

(48)COMPUTER：计算机。(13)＋(47)为前提。能够造探索太空奥秘计划。

(49)EXPLOSIVES：爆炸。(32)＋(40)为前提。

(50)STEEL：炼钢。(45)＋(41)为前提。能够造战斗舰。

(51)REFINING：精炼技术。(40)＋(43)为前提。能够造发电站。

(52)COMBUSTION：燃烧。(49)＋(51)为前提。能够造巡洋舰。

(53)AUTOMOBILE：自动技术。(52)＋(50)为前提。能够造坦克部队。

(54)MASS PRODUCTION：大工业。(53)＋(43)为前提。能够造潜水艇和公交系统。

(55)NUCLEAR FISSION：核裂变。(54)＋(35)为前提。能够造曼哈顿计划。

(56)NUCLEAR POWER：核动力。(55)＋(47)为前提。能够造核动力工厂。

(57)CONSCRIPTION：征兵。(22)＋(49)为前提。能够造来复枪队。

(58)FLIGHT：飞行。(52)＋(26)为前提。能够造战斗机。

(59)LABOR UNION：工会。(54)＋(42)为前提。能够造装甲部队。

(60)ADVANCED FIGHT：先进的飞行。(58)＋(46)为前提。能够造轰炸机、航空母舰。

(61)ROCKETRY：火箭技术。(60)＋(47)为前提。能够造原子弹。

(62)SPACE FIGHT：太空飞行。(61)＋(48)为前提。能够造阿波罗计划。

(63)PLASICS：塑性学。(51)＋(62)为前提。

(64)ROBOTICS：机器人。(62)＋(48)为前提。能够造火炮部队和大型制造厂。

(65)RECYCLING：再循环学。(54)＋(33)为前提。能够造再循环中心。

(66)SUPERCONDUCTOR：高级管理学。(54)为前提。能够造战略防御系统。

(67)FUSION POWER：合成力量。(56)＋(66)为前提。

五、城市设施

城市的各种设施都有一定的作用，有利于城市的发展。现把21种城市设施作一简单介绍：

(1)PALACE(宫殿)：宫殿所在的城市为本国的首都。

(2)BARRACKS(兵营)：使该城市所建造的部队具有作战经验。

(3)GRANARY(谷仓)：将多余的粮食储备起来，以备后用。

(4)TEMPLE(神殿)：能将10—20%不满意的人民变得满意。

(5)MARKETPLACE(市场)：使该城市的财政收入增加50%。

(6)LIBRARY(图书馆)：使该城市的科研能力增加50%。

(7)COURTHOUSE(法院)：将本城的腐败减少50%。

(8)UNIVERSITY(学院)：使该城市的科研能力增加50%。

(9)CITY WALL(城墙)：能将本城的防御力增加一倍，并在敌人攻击时，城市的级别和人口不会减少。

(10)AQUEDUCT(供水系统)：城市到十级以上，必须建造它，否则不能再发展。

(11)CATHEDRAL(教堂)：能将40%不满意的人民变得满意。

(12)NASS TRANSIT(公交系统)：能减少城市因人口而造成的污染。

(13)COLOSSEUM(剧场)：能将30%不满意的人民变得满意。

(14)FACTORY(工厂)：使该城市的生产力增加50%。

(15)MFG. PLANT(大型制造厂)：使该城市的生产力增加100%。

(16)SDI DEFENCE(战略防御系统)：保护该城市不受原子武器的侵犯。

(17)RECYCLING CNTR(再循环中心)：能够减少2/3的工业污染。

(18)BANK(银行)：使该城市的财政收入增加50%。

(19)POWER PLANT(发电站)：使该城市的生产力增加50%，并且减少污染。

(20)NUCLEAR PLANT(核动力工厂)：使该城市的生产力增加50%，并使在遭受原子武器的侵犯时，减少污染。

(21)HYDRO PLANT(水力工厂)：使该城市的生产力增加50%，并且减少污染。

六、世界奇迹

世界奇迹的建造有利于提高整个国家的综合实力，但建造需花费较长的时间。现将21个世界奇迹作一简单介绍：

(1)PYRAMIDS(金字塔)：根据你的文明发展情况，自动为你改变到相适应的国家制度。作用到共产主义发明为止。

(2)HANGING GARDENS(空中花园)：给每个城市增加一点快乐。作用到发明发明为止。

(3)COLOSSUS(巨像)：给本城市的每一个商业区的财政收入增加一点。作用到电发明为止。

(4)LIGHTHOUSE(灯塔)：给船只增加一步的航行距离。作用到航海学发明为止。

(5)GREAT LIBRARY(大图书馆):给你两个他国的科学技术。作用到大学发明为止。

(6)ORACLE(神渝宣示所):使神殿的作用加倍。作用到宗教发明为止。

(7)GREAT WALL(长城):其他国家将会与你和平共处。作用到火药枪发明为止。

(8)MAGELLAN'S EXPEDITION(麦哲伦探险队):给船只增加一步的航行距离。

(9)MICHELANGELO'S CAPEL(米开朗奇罗教堂):增加教堂的影响力。作用到共产主义发明为止。

(10)CORPERNICUS'OBSERVATORY(哥白尼天文台):使本城的科研能力增加一倍。作用到自动技术发明为止。

(11)SHAKESPEAR'S THEATRE(莎士比亚剧院):使本城所有不快乐的人民变得满意。作用到电子学发明为止。

(12)ISAAC NEWTON'S COLLEGE(牛顿大学):增加图书馆和学院的作用。作用到核裂变发明为止。

(13)J. S. BACH'S CATHEDRAL(塞巴斯蒂安教堂):能减少所有城市中2个不快乐的人民。

(14)DARWIN'S VOYAGE(达尔文航海):直接为你提供两个科学发明。

(15)HOOVER DAM(净化工程):能给每个城市提供水利工厂。

(16)WOMOM'S SUFFRAGE(妇女选举权):在共和和民主制度下,能够减少不在城市中的人民的不快乐。

(17)MANCHATTAN PROJECT(曼哈顿计划):允许制造原子武器。

(18)UNITED NATIONS(联合国):其他国家将会与你和平共处。

(19)APOLLO PROGRAM(阿波罗计划):能够建造飞船,并使地球上所有的城市在地图上显示出来。

(20)SETI PROGRAM(探索太空奥秘计划):给每个城市增加50%的科研能力。

(21)CAVE FOR CANCER(攻克癌症):给每个城市增加一点快乐。

七、军队介绍

军队是保护国家和平和统一全球的重要力量。在选择组建部队时,部队名称后均有X/Y/Z"的字样,其中X表示攻击力,Y表示防御力,Z表示移动步数。现将28种队作一介绍:

(1)SETTLES(大蓬车):是唯一一支能修路、耕种、开矿、修建要塞、清除污染、建造城市的部队,是你的文明发展的基本力量。

(2)MILITIA(民兵):后被步兵替代。

(3)PLALAMX(密集队):后被步兵替代。

(4)LEGION(盾牌兵):后被来复枪队替代。

(5)CAVALRY(骑兵):后被来复枪队替代。

(6)CHARIOT(马拉战车):后被来复枪队替代。

(7)CATAPULT(石弩队):后被来加农炮队替代。

(8)KNIGHTS(骑士):后被来坦克部队替代。

(9)MUSKETEERS(步兵):后被来复枪队替代。

(10)CANON(加农炮队):后被来火炮队替代。

(11)RIFLEMEM(来复枪队):最先进的步兵。

(12)ARMOR(坦克部队):能连续攻击三次。

(13)ARTILLERY(火炮部队):攻击时,不受城墙的影响。

(14)MECH INF(装甲部队):能连续攻击三次。

(15)TIREME UNIT(木筏):能装载两支部队,在移动时,最后一步一定要靠岸,否则将会沉没。

(16)SAIL(帆船):能装载三支部队,后被驱逐舰替代。

(17)IRONCLAD(装甲舰):后被巡洋舰替代。

(18)FRIGATE(驱逐舰):能装载四支部队,后被运输舰替代。

(19)TRANSPORTS(运输舰):能装载八支部队。

(20)BATTSHIP(战斗舰):视野为2。

(21)CRUISER(巡洋舰):视野为2。

(22)SUBMARINE(潜水艇):视野为2。

(23)CARRIER(航空母舰):能装载八支部队(飞机或原子弹)。

(24)FIGHTER(战斗机):起飞、攻击、降落要一次完成,否则将会坠落。能攻击空中目标。

(25)BOMBER(轰炸机):攻击不受城墙的影响,一次只能攻击一个目标,并要在下一轮返回城市或母舰,否则将会坠落。

(26)NUCLEAR(原子弹):一次性攻击,威力大,但攻击后造成严重的污染。

(27)DIPLOMAT(外交官):能够不受敌人的阻碍。如果与敌军交谈,负一定的银两,可使敌军变成我方军队;

如进入到敌人的城市中,可完成以下五种任务(第四种任务对敌国的首都无效):

①ESTabLISH EMBASSY 派驻大使,建立外交关系。今后与其对话可查看该国的基本发展情况。

②INVESTIGATE CITY 查看该城的基本情况。

③SEATLE TECHOOLOGY 窃取科学技术。当敌国有你所没有发明的科学时,才能成功。

④INCITE A REVOLT 煽动革命。有三种选择。

a. FORGET IT 放弃

b. INCITE A REVOLT 煽动革命,负一定的银两,将该城变为被我方控制,但有时不会成功。

c. SUBVERT CITY 颠覆城市,负双倍的银两,将该城变为被我方控制。

⑤MEET WITH KING 会见国王。

(28)CARAVAN(商队):到他国城市中与他们作生意,能获得一定的银两。

八、地形简介

游戏中共有 12 种地形，每类地形所提供的资源的种类和数量均有所不同。现将 12 种地形作一简单介绍：

地形名称	标　志	普　通　地　区			带特殊标记的地区			移动消耗步数	防御津贴
		食物	生产	商业	食物	生产	商业		
1 ARCTIC (极地)	绿色带白、蓝点	0	0	0	2	0	0	2	0
2 DESERT (沙漠)	黄色和绿色斑块	0 1	1 2	0 1%	3 * 4 *	1 2	0 1%	1	0
3 FOREST (森林)	深绿色	1	2	0	3 *	2	0	2	50%
4 GRASS (草地)	绿色	2 3 *	0 1	0 1%	/	/	/	1	0
5 HILL (丘陵)	绿色小山脉	1 2	0 3 *	0 0	1 2	2 5 *	0 0	2	100%
6 JUNGLE (丛林)	深蓝色和绿色斑块	1	0	0	1	0	4 *	2	50%
7 MOUNTAIN (山脉)	黑色山脉	0	1 2	0	0	1 2	6 * %	2	200%
8 OCEAN (海洋)		1	0	2%	3 *	0	2%	1	0
9 PLAINS (平原)	绿色带黄点	1 2	1	0 1%	1 2	3	0 1%	1	0
10 RIVER (河流)		2 3 *	0 1	1%	/	/	/	1	50%
11 SWAMP (沼泽)	绿色带蓝色斑点	1	0	0	1	4	0	2	50%
12 TUNDRA (冰川)	绿色带蓝点	1	0	0	3 *	0	0	1	0

说明：

(1)带特殊标记的地区是指该地区有一特殊的标记，例如：极地中的海豹、沙漠中的绿州、森林中的小鹿等。

(2)表中每一栏中的上一排数字表示正常状况下的资源数目；下一栏的数字对食物来说指该区以被建造成水田、对生产来说指该区以被建造成矿区、对商业来说指该区以修建成道路状况下的资源数目。

(3)表中的“ * ”号表示该数字在独裁制度和君主制度下减一；“ % ”表示该数字在共和制度和民主制度下加一。

九、完成及得分情况

将敌人全部消灭，你就是地球的统治者，本游戏也就结束了。

得分是由以下几个因素决定的：

(1)总人口：每座城市的级别代表本城的人口数，你所拥有的所有城市的级别总和就是你在人口方面的得分。

(2)世界奇迹：你所建成的每一个世界奇迹各加 20 分。

(3)未来科学：你所发明的每一个未来科学技术各加 5 分。

(4)和平：根据你与它国的外交情况，将你的得分加减 10 分。

(5)污染：每处污染各减 5 分。

这些得分的总和就是你的总得分。

迷　宫　I

一、游戏简介

本游戏为英文版。属控制类游戏，要求游戏者有较高的反应速度，是对机智、灵活以及手眼配合的考验。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：适合所有类型的显示器。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 2.0 以上环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 PACKMAN.EXE。

四、游戏规则及操作说明

(1)用[←]、[→]、[↑]、[↓]键控制角色移动。

(2)游戏者控制角色在复杂的道路上移动，尽量躲避追击者，并将小豆子全部吃完，即可进入下一关，其图像与上一关相同，只是四个追击者的速度更快。

(3)在迷宫的四角上各有一个较大的红豆子，吃了它之后，追击者会变为浅蓝色，此时，游戏者可控制角色去吃追击者，吃到第一个得 200 分，再吃到第二个得 400 分，第三个得 800 分，第四个为 1600 分。追击者变蓝色的时间有限，当其恢复为红色时，不可吃它。

(4)迷宫上侧中部和下侧中部各有一个出口，互相连通。

(5)开始前，四个追击者均在迷宫中央的屋子中，游戏者移动角色后，追击者陆续出

动。角色不可与它们相碰，每碰一次则减少一次机会。开始时，游戏者总共有三次机会。

(6)追击者所在屋子的左侧会不时地出现苹果、草霉等物，吃掉它们，会增加分数。

(7)游戏者分数达到 10000 分时，增加一次机会。

(8)当游戏者过了十关之后(迷宫右上角显示出数字)，四角上的红豆子即失去作用，吃了它之后，追击者颜色不变，角色仍不能与它们相碰。游戏难度极大。

(9)失去一次机会后，若还有机会，则角色重新出现，且位置是不变的(左侧)。

(10)所有机会都失去后，游戏结束。此时，按[Y]键重新开始，按[N]键则返回 DOS。

迷 宫 Ⅱ

一、游戏简介

Ⅱ代迷宫规则基本上与一代相同，不过，图像更漂亮，且可设置游戏速度，适合不同水平的游戏者。

二、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器:EGA/VGA。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 3.0 以上环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 CD－MAN.EXE。

打入运行文件后，屏幕上出现选择菜单让你进行选择。

(1)SEE:包含四项，用来查看一些信息。

①Top－10:看前十名的分数。

②Help:关于本游戏的信息(英文)。

③Demo:电脑演示游戏。

④Position:查看当前游戏的状态。在游戏中可用[Esc]键，退至本选择菜单，用此项察看游戏退出时的情况，以便接着再玩。

(2)SPEED * * *:用来调整游戏速度，用上、下键拉动光带改变速度，* * * 表示当前的游戏速度。

(3)GAME。

①Start:开始游戏。

②Continue:用[Esc]键退出的游戏可选择此项接着玩。

③Control:选择游戏中的控制方式是键盘(Keyboard)或操纵杆(Joystick)。

④Quit:退出游戏。

(4)PLAYER：选择游戏者的数量。

①One：一个人玩。

②Two：两个人玩，当一个游戏者失去一次机会时，另一个游戏者可以玩，两人交替进行游戏。

(5)Sound：声音开关。

①On：有声音。

②Off：无声音。

四、操作说明

(1)游戏规则与I代基本相同。

(2)I代中，当角色被吃掉后，新的角色出现的位置固定在左侧，而本游戏中，角色在何处被吃，新的角色就在何处出现。

(3)共有三种不同的画面，不同于I代只有一种画面。每种画面又分为三小关，过了这三关后，可进入下一画面，依次类推。三个画面全部通过后，重复回到第一个画面，再循环下去。

(4)左上角显示的Player1或Player2，分别为第一个游戏者或第二个游戏者，若一个人玩则只有Player1。其下方为得分。

(5)三种画面的追击者不同，第一个画面为爬虫，第二个画面为鲨鱼，第三个画面为幽灵。

(6)三种画面均有互通的洞口，第一种画面在爬虫房子的左右两侧，第二个画面在左上角与下端中部，第三个画面在右下角与其左侧白色星球旁。

(7)每种画面的加分项目也不同，第一种为水果类，第二种为鱼类，第三种为太空仪器类。

(8)爬虫正常颜色为黄色，变为灰色时，可以吃它；鲨鱼正常为黑色，变白时可吃；幽灵正常时为白色，变黑时可吃。

(9)在第一种画面中，左上侧有一院落，有一扇铁门与外界相通，但必须吃到钥匙才可进入。钥匙与其他加分项目一样是随机出现的，吃到后，在屏幕左上角会显示一钥匙图形。有了钥匙，当角色经过铁门时，门会自动打开。

犯罪狂潮

一、游戏简介

本游戏由ACCESS SOFTWARE公司于1990年出品，英文版。游戏画面为三维模拟，真实感很强，色彩优美，人物栩栩如生。情节惊险刺激，游戏场面火爆纷呈，冒险性强，背景音乐丰富、逼真，使人有身临其境之感；同时技巧性也很强，用户可以自己选择游戏难度，逐步提高水平，不失为一个精彩的游戏。

二、游戏背景

某天，一群不明身份的国际犯罪分子绑架了美国总统的女儿，以此向总统勒索巨额赎金，面对这一严重的事态，美国国家安全机构立即采取措施，侦察出罪犯的巢穴，并选派了一名智勇双全的特种兵前往解救总统女儿，你！就是特种兵的化身。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：EGA/TANDY/VGA。
(3)操纵模式：键盘。
(4)运行环境：DOS 3.0 以上版本。
(5)其他：可以接 Adlib 卡。

四、装入运行

将游戏文件放在 A 或 B 驱动器中，打入"HINSTALL"，按照屏幕上的提示将游戏装入硬盘上。注意：安装时可以选择简化版，它与具体版的区别在于没有情节介绍和三维图象。本游戏的主运行文件为 CW.EXE。

五、主要控制键

可以根据用户使用键盘的习惯，自己定义上、下、左、右运动和跳起、下蹲、开枪、发射枪榴弹等控制键。定义键为[Enter]，退出用[Esc]键。

在游戏运行的过程中，可以用[F1]键随时将声音开启或关闭。

六、操作说明

本游戏启动后，系统先显示版权信息，然后出现主菜单，让用户选择。主菜单共有四个选择项，依次为：

1. 开始游戏

选择此项后，系统提示用户选择游戏复杂程度，即用户的水平是低、中等还是高级，然后进行游戏。游戏以游戏者每次中弹所造成的伤害程度不同来体现复杂程度。

2. 游戏可选项

选择此项后，系统弹出二级子菜单供用户进行选择，共有四个选择项，依次为：

1)声音调节

用于调节游戏的背景音乐。选择后弹出三级子菜单，共四个选择项，分别表示开启全部音乐、关闭战斗时的音乐、关闭显示三维图象时的音乐和关闭所有背景音乐。用户可以根据自己的需要选择。

2)配置键盘

用于控制键的定义。选择后弹出三级子菜单，共八个选择项，分别代表上、下、左、右、射击榴弹、射击冲锋枪、跳起、下蹲八个动作。

3)改变显示模式

用于选择游戏的显示模式。选择后弹出三级子菜单，共四个选择项，分别表示VGA/MCGA(320×200×256)、EGA(640×200×16)、EGA(320×200×16)、TANDY(320 ×200×16)四种显示方式,用户在进行选择时,必须事先知道自己的显示器的型号。

4)运行简化版

跳过所有游戏情节,直接玩战斗的场景。当用户选择全部安装游戏,此选择项有效,否则直接执行简化版。

3. 游戏信息

选择此项后,系统弹出二级子菜单供用户选择阅读,共有四个方面的信息。

1)程序修改信息

可以删除CONFIG. CW(游戏配置文件)和TOPTEN. CW(前十名得分排名文件),游戏将以默认参数开始运行;可以将所有以"C"开头的文件拷贝到子目录下，运行游戏的简化版。

2)音响效果信息

游戏中的音响效果与计算机的CPU速度和扬声器的大小、位置有关，因此建议用户使用80286、10MHz的机器,以避免游戏运行中出现的问题。

3)在计算机上安装REALSOUND卡的信息

用户选择此项后,可以按照屏幕提示,将立体音响设备安装到计算机上或与计算机连接起来,以提高游戏的音响效果。

4)安装信息

用户可以根据需要在自己的计算机上安装完全版(需2.9兆字节的磁盘空间)和简化版(只需1.2兆字节的磁盘空间)。简化版与完全版的区别在于省略了游戏情节和其有关的三维动画图像,用户在完全版本中也可选玩简化版本。

4. 退出

退出游戏,返回DOS环境下。

七、攻关要领

本游戏一共有7关,从易到难,从外围一直打到犯罪分子的巢穴,游戏情节紧张,讲究技巧,如不注意,则将很难完成任务。

(1)特种兵有两种武器:大武器用来发射枪榴弹,可以摧毁一切物体;小武器用来发射普通子弹,其威力比枪榴弹小得多,但是从第三关开始,特种兵可以拿到一些较先进的武器,这些武器可以一次发射多颗子弹或发射火球,将小武器的威力提高,但也十分耗费弹药。每当弹药打完,你就只能进行单一射击了。

(2)每一关的结束,都有一次加命的机会(将小人吃进),注意不要错过。

(3)战斗中出现的子弹夹和导弹夹能将特种兵的子弹和榴弹分别增加25和4,在攻关过程中不要轻易放弃补充的机会,特别是最后一关,只有具有足够的命和榴弹才能过关。

(4)战斗过程中出现的绿色和白色的小包能增加得分;带有字母"E"的锥型瓶能将受

伤程度(在屏幕左边显示)变为零,注意不要错过机会。

(5)战斗中对高处或低处的目标,应同时按下跳起键或下蹲键和发射榴弹键将其摧毁。对于这些目标,摧毁后一般有弹药、小包和治疗瓶出现,也可能有小人出现。

(6)第五关中有一个机器人,只能跳起对准其眼睛发射榴弹三次后才能摧毁之,最后一关中,对大蜘蛛也要用这种方式才能消灭之。

(7)吃进小人、弹药和小包后,屏幕右方的显示数字增加。

(8)当你缺少生命、弹药时,从第三关开始,有一个"OFFICE"的地方可以进去补充。

(9)每一关打玩后,要从"EXIT"处进到下一关。

八、游戏完成和得分

当游戏进程结束,即将大蜘蛛打死后,如是完全版,将显示总统在白宫接见特种兵和特种兵携总统女儿在夏威夷海滩度假的三维画面,然后游戏将特种兵每一关的得分累加起来进行排序,如果积分靠前,则写入前十名排行榜。

如果你没有完成任务,游戏也将记录你的得分情况。

鹰 巢 营 救

一、游戏简介

本游戏由 PANDORA 公司出品,英文版。

二、游戏背景

这是敌人的一个指挥中心,又称鹰巢。这个城堡戒备森严,处处布满陷井,连飞鸟也难以飞过。为了拯救失陷在鹰巢中的人质,你,英雄虎胆,孤身入虎穴,与凶恶的敌人展开了一场殊死的搏斗。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器:适应各种显示器。
(3)操纵模式:键盘或操纵杆。
(4)运行环境:DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 MAIN.EXE 文件。
打入主运行文件后,屏幕上出现:
PRESS 'J' USE JYSTICK (按[J]键使用操纵杆)
用户可以根据机器配置进行选择。

五、主要控制键

(1)光标键:上、下、左、右运动

(2)[S]键:声音开/关键。

(3)空格键:开火键。

(4)[Esc]键:退出游戏。

六、操作说明

(1)你只有50条命,每被敌人击中一次,生命数减少一次,要小心利用地形掩护自己,将敌人消灭。

(2)你开始有90发子弹,一般消灭一个敌人需要两发子弹(按一下空格键开一枪),要注意节约子弹。

(3)城堡里有许多箱子,里面可能藏有珍宝或者火药,也可能什么也没有,只有用枪打开箱盖你才能知道,一般一颗子弹就可以打开盖子,如果箱子里装的是炸弹,你一枪打上去就会引发大爆炸,将自己置于死地。

(4)城堡里有许多珍宝,拿了可以得很多分,不要失去发财的机会!

(5)城堡共有4层,每一关里你开始从一楼打起,而人质一般都关押在地下室或顶层,因此你首先要拿到电梯钥匙,否则救不出人质。

(6)城堡里有许多房间,有的房间的大门是黄色的,遇到这样的房间,对准大门开一枪才能进入;而灰色大门的房间要拿到钥匙后才能进入。

(7)当你救出人质并将他带回出发地时,如果他挡住你的道路,你可以向他开枪,他就会让开道路。

(8)城堡里的敌军官,消灭一个得5000分,不要放过他们。

(9)电梯间是黑色的房间,你拿到电梯钥匙后才能开启电梯,这时屏幕显示:

BASEMENT (地下室)

GROUND FLOOR(第一层)

FIRST FLOOR(第二层)

SECOND FLOOR(第三层)

你可以用上、下键选择,让红点停在你要去的楼层上,然后按一下空格键就到目的地了。

七、物品介绍

(1)COLD FOOD:可以增加你的命10点。

(2)DOOR KEY:可以进入有灰色大门的房间。

(3)AMMUNITION:是一个个绿色小包,拿到后可以补充弹药15发。

(4)FIRST AID:其实是急救包,它能治好你的创伤。

(5)PAINTING:油画,一种珍宝。

(6)VASE:花瓶,一种珍宝。

(7)PEndANT：首饰，一种珍宝。

(8)GEMSTONES：宝石，一种珍宝。

八、游戏完成

当你将人质救出，将他带回第一层你进入城堡的地方，就算完成任务，可以接着玩下去。

如果你中途牺牲，计算机自动计算你的得分并让你输入姓名(英文)，你可以按左、右光标键选择英文字母和数字，按空格键确定，将自己的名字录入游戏中。

007

一、游戏简介

本游戏由 Dynamix Inc 制作。英文版。

你充当好汉 007 用各种手段去与敌人搏斗，有模拟滑翔机、开汽车、空中格斗等等。打斗场面使游戏者如身临其境，要求控制技术较高，可充分感受一下当 007 的滋味。

二、游戏背景

以瓦斯图(VASTO)为首的国际犯罪集团密谋以最先进的 SF－2A 飞机轰炸白宫，大名鼎鼎的 007 奉命去夺取飞机，粉碎他们的阴谋。不过，对手既然想轰炸白宫，自然也不好对付……

三、人物简介

WQLF：男主角 007；
O'NEAL：女主角，飞机专家；
MARCH：我方首领；
VASTO：犯罪集团大头目；
BOOR：犯罪集团小头目；
STOCK：犯罪集团小头目。

四、装入运行及主要控制键

本游戏主运行文件为：ANGENT. EXE 文件。键入"AGENT"即可开始游戏。

游戏中按[Alt]＋[S]为声音开关；[Alt]＋[M]键为音乐开关；[Ctrl]＋[Esc]键为退出游戏，再按[Y]键则确定退出游戏，按[N]键不退出，继续游戏。

五、游戏主菜单

按[Esc]键，主菜单出现。共分六项，用[↓]、[↑]移动屏幕上箭头至所想选择的项目

上：

(1)>：箭头在此项上时，按空格退出主菜单，游戏速度慢。

(2)>>：按空格键退出，设游戏速度为快。

(3)[SKIP]：箭头在此项上时，按空格键，出现 HANG GLIDER、CAR CHASE 1、CAR CHA SE 2 、PARACHUTE、STEAltH JET、RESTART、CANCEL。在前五项中选择一项，可玩五关中的任一关，第六项为从头开始，最后一项是放弃，退出该项目，按空格键确认。

(4)[DIFFICULTY]：难度选项，用左右箭头移动小方块，最左为最容易(EASY)，最右为最难(HARD)。

(5)[TEXT SPEED]：字幕速度，用左右箭头移动小方块，最左为最慢(SLOW)，最右为最快(FAST)。

(6)[DETAIL]：详细程度，最左为最粗略(LEAST)，最右为最详细(MOST)。

六、操作说明

本游戏共设五关。

1. 滑翔机(HANG GLIDER)

由 BOOR 带领 4 架滑翔机来阻击 007 的滑翔机，要在规定的时间内，击落敌方的全部 4 个目标。

屏幕上出现一个闪动的操纵杆(JOYSTICK)时，你按空格键后，即可以开始控制(以后每关均是如此)。左、右箭头控制飞行方向，上下箭头控制上升或下降，空格键为射击。你的仪表盘上有倒计时器，当时间为零时，你的游戏没有完成，你即失败。中间为监视仪，你处于中心位置，白色点为敌人，可根据该图来转动滑翔机歼灭敌人。

你被敌人击中后，滑翔机会出现一个小洞，被击中三次即失败。与敌机相撞也是失败。这一关难度不大，关键是掌握好飞行高度，与敌人在同一高度时，较易击中它们。

2. 汽车追逐 1(CAR CHASE 1)

007 遭敌人汽车的追击，必须躲开后面汽车的射击，又要对付前方拦截的汽车。到达终点即可。

追你的汽车始终有两辆。用左、右箭头控制左移或右移，空格键发射选定的武器，

回车键选择所用的武器。武器有三种：油(OIL)、导弹(MISSILE)、机枪(MACHINE GUN)。按一次回车键，左侧所显示的武器种类将发生变化。用油对付后面的汽车，油会使它们滑离道路，甚至爆炸。可用左、右箭头将油移动至追车的正前方，再按空格键放出油。当敌人的汽车在前面出现时，将武器换为导弹或机枪，将其击毁。你被击中三次即为失败。

汽车内显示三种武器当前的数量：MG(机枪)、OIL(油)和 MISSILE(导弹)；中间大显示器上是地图，白点为你的车，红点为敌人的汽车。

3. 汽车追逐 2(CAR CHASE 2)

007 在旅馆中欲救出 O'NEAL 博士时中了 STOCK 的埋伏，007 奋力冲出重围，敌人派出汽车追赶。

控制方法同上一关。不过这次敌人派出了直升机来拦截，对付它不大容易，它速度很

快。在它刚刚出现时，用回车键将武器换为导弹，争取第一次击中，否则比较麻烦。007 最后飞车入海，立即弃车登上接应的潜艇上。

4. 跳伞（PARACHUTE）

007 准备向敌方基地进发，而运输机的驾驶员是 STOCK 伪装而成的，他在飞机上安了定时炸弹。在他跳伞后，你必须跳出飞机，然后夺取 STOCK 的降落伞。

在 STOCK 离开飞机后，出现闪动的操纵杆时，按空格键，跳出飞机，若不跳出则被炸死。跳出后可看到敌人在你的下方，用上、下箭头控制你的角度，左右箭头旋转。当目标在你正下方时，可竖直向下，只要接触到他即可。

夺取了降落伞后，还要跳到道路上一辆正在行驶的卡车上，控制方法同跳伞。如果跳上去了，则会被卡车带进敌基地而不被发现。这一关不好掌握，可以多试几次。若落到卡车前会被撞死，落在地上会被 BOOR 抓住，但仍有机会逃跑：只要不断地按空格键，即有可能会脱离困境，直奔飞机库。

5. 飞机（STEAltH JET）

O'NEAL 博士正在飞机中，按空格键击毁机库的大门，按[＋]键加速，必须加到最大速度。若不及时冲出机库，则会被击毙。敌人的坦克和直升机在跑道上前堵后追，按向下箭头，使飞机升空，否则会撞上坦克；在跑道上飞机不可减速，否则会被直升机击中。升空后，适当减速。敌人发射导弹攻击你，要躲过它。当飞机监视器出现 LOCK 时，是敌导弹已跟踪的信号，出现 DANGER 并闪烁时，是危险信号，迅速操纵飞机以避开导弹。用左、右箭头转动方向，上、下箭头控制高度，空格键发射武器。升空后，不要升得太高，向左侧飞可见几个机库，从门前有一白色“×”记号的大机库上空飞过去，敌人的跟踪导弹会将机库击毁。这时，敌人又派出两架战斗机。从中间的监视器可看出敌飞机的位置，你设法将自己的飞机移至敌机下方（监视器中位置）。左侧显示器指示雷达扫描范围及你的飞机受伤的部位（黄色部分为受伤，蓝色部分为正常）。当在前方看见敌机时，发射导弹并紧紧跟着敌机，保持可看见敌机。当击落两架敌机后，你的飞机就会启动自动降落系统而安全降落在“尼米兹”号航空母舰上。

七、游戏完成

任务完成后，风流的 007 与漂亮的 O'NEAL……

RASTAN

一、游戏简介

本游戏由 TAITO 公司 1990 年出品，属于角色探险加动作类游戏，英文版。

本游戏动作设计夸张，情节生动刺激，道路险恶，既可以一个人玩，也可以两个人同时玩，能使游戏者在斗智斗勇中得到极大的娱乐享受。

二、游戏背景

这是一个神话故事。很久以前，一头邪恶的龙和它手下的恶魔肆意猖獗，大地一片荒凉，在这片土地上生活的人民处在水深火热之中，绝望至极，时事造英雄，这时，你，一怒拔剑，走向拯救这个王国的征途。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。

(2)显示器:CGA/EGA/VGA/MCGA/TANDY。

(3)操纵模式:键盘或操纵杆。

(4)运行环境:DOS 3.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 RASTAN.EXE 文件。

在你键入主运行文件时可以带参数，形式为:RASTAN/参数。

其中参数的具体含义是:

?——弹出游戏帮助菜单。

R——重新设置系统参数，包括显示器类型、操纵模式、控制键等。

C——设定为 CGA 显示模式。

E——设定为 EGA/VGA 显示模式。

T——设定为 TANDY 显示模式。

B——设定为 CMS 输出模式。

A——设定为 ADLIB 卡输出模式。

Y——设定为 TANDY 输出模式。

I——设定为 IBM 喇叭输出模式。

N——设定为无声。

1——设定为一个人玩。

2——设定为两个人玩。

K——设定操纵键盘模式。

J——设定为一个操纵杆模式。

G——设定为两个操纵杆模式。

S——设定为操纵卡模式。

五、主要控制键

本游戏的主要控制键采用自定义的方式，用户可以自己定义:

左上、上、右上、左、右、左下、右下、下八个方向的控制键，以及跳起和击打键。在游戏中具体为:

按[F1]键为暂停键，再按一下继续。

按[F2]键开/关背景音乐。

按[F3]键开/关音效。

按[F10]功能键就可以退出本游戏。

其他的控制形式可以在主运行文件的参数中加以设置。

六、攻关要领

本游戏在攻关时要注意以下几点：

(1)要充分利用绳子或竹竿的作用。按住跳起键就能自动抓住绳子或竹竿，再按向上方向键就能爬上去。

(2)杀死一个敌人往往有一些物品出现，你在玩游戏前一定要分清不同物品的不同用途，不要拿了对自己不利的物品。物品用途情况详见七。

(3)武器都是在墙上，你在经过时要不断挥舞手中的武器，才能得到它们。

(4)不要小看飞来飞去的蝙蝠，它们也能对你造成伤害，在爬绳子时如果有蝙蝠侵扰，你也要攻击它们。

(5)你每次只有三条命，如果过早地牺牲，游戏设计了接关功能，你必须在游戏倒数计时15以前，按一下空格键，重新接关。

七、物品介绍

斧头——增加你的攻击威力。

项链——加倍得分。

狼牙棒——扩大你的攻击范围。

宝石——额外多给你分数。

火剑——能发射火球以增加你的攻击威力。

骷髅头——最大限度的增加你的生命。

铠甲——减少敌人攻击的威胁。

斗篷——将敌人的攻击力减少一半。

毒药——减少你的生命。

药——增加你的生命。

线圈——敌人的攻击对你不起作用。

戒指——增加武器的攻击速度。

注意：所有这些物品的使用次数都有限，武器一般只能在你本次生命中起作用，其他的物品只是一次性起作用。

八、游戏完成

在三次生命的范围内，你失败一次分数不减，物品减少；接关后你的得分为0。最后将你的积分登记在排行榜上。

野　人

一、游戏简介

本游戏由 TITUS 公司于 1991 年出品，属角色探险类游戏，英文版。

游戏模拟史前文明时期，人类为了生存而与大自然搏斗的情景，使游戏者体会到人定胜天的道理。

二、游戏背景

在史前的某天，你——野人突然感到肚子饿了，于是从“家”里出来，带着一根木棍去解决温饱问题，可是在深山野林中，野兽也很饥饿，究竟谁吃谁？

三、游戏配置

(1)主机：IBM AT/XT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：EGA/VGA/MCGA。

(3)操纵模式：键盘。

(4)操作环境：DOS 3.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 PR.EXE 文件。

五、主要控制键

(1)[↑]、[↓]、[←]、[→]光标键：用来操纵野人上、下、左、右移动。

(2)空格键：用来挥舞木棍打野兽。

(3)[F2]键：用来开关背景音乐。

(4)[Esc]键：用来退出当前操作。

六、攻关要领

本游戏中所遇到的敌人全是野兽，有小龙、小熊、蜘蛛、蝙蝠、企鹅、海豹、喷火兽、小鸟、仙鹤、鲨鱼、犀牛、巨龙、巨人等共 20 余种。

野人在攻关时要注意以下几点：

(1)注意观察屏幕上方的状态显示。状态显示如下：

得分(SCORE)　　食物(FOOD)　　生命(LIVES)　　时间(TIMES)

体力(ENERGY)

其中要过关，必须积累足够的食物，只有当食物的显示为满时，野人才能继续进行下一关；同时本游戏对时间的限制很严，当时间倒数计时为 0，你还没有积累好足够的食物，

游戏会给你一定的附加时间，但你的总分将被扣除。

(2)在搏斗中野人要连续不断地击打对方，直到对方晕到，然后按[→]键走过去，就得到一根骨头，同时得分也相应上升。

(3)当你站在山洞前，按住[↓]键，就可以走进山洞，山洞中有若干野兽收集的食品，你跳过篝火后，可以照收不误，以增加自己的得分和食物。

(4)你在行走时会碰到一些怪石，你是跳不过去的，但你可以按住空格键将其击毁，再走你的路。

(5)遇到一些断崖时，你可以同时按住[↑]和[→]键，就可以跳过去。

(6)你在狩猎过程中，会有一些白胡子老头出现，这时你要毫不犹豫地冲过去，他会给你一些有用的东西，如“护罩”(可以使你暂时不受伤)、“延时器”、“弹簧”(可以使你跳得更高)。但这些老头只出现一会，你一定不要放过机会！

(7)你前进的路上有一些河流，要小心地跳过去，但是有的河下面隐藏着许多食物，你可以跳下去拿，然后踏住河底的弹簧，跳上来。你如果仔细观察，这些河流与其他的河流的区别，并不难分辨出来，看你的运气吧。

(8)在每一关的最后，你跳起来抓住气球、滑翔机之类的工具，会遇到一个大怪，你只有打死它才能算是完成本关，继续下一关。

对于巨龙，你不要受不断出现的小龙的干扰，只要不断击打它的脚趾，它最后会一命呜呼的。

对于犀牛，你则要避开它的冲撞，不断击打它的尾巴，它的末日就会到来。

对于巨人，你要避开他巨棒的打击，踏住地上的弹簧，跳起来不断很揍他的脑袋，他就一定会被击毙的。

七、游戏完成

每过一关，计算机自动给你计算成绩，其中得一个骨头加 10 分，剩下的每一条命加 1000 分(每次你有三条命)，你可要珍惜自己的生命！

外　星　人

一、游戏简介

本游戏由日本世嘉公司 1990 年出品，英文版。

本游戏既可单人玩，也可以双人同时玩，情节紧张激烈，造型和音乐设计逼真，难度适中，曾被搬上大型街机，深受国内游戏爱好者的喜爱。

二、游戏背景

公元 2000 年，外星人入侵地球，将你——游戏主角的朋友劫持到其基地，企图进一步控制地球。

你终于忍无可忍，决意消灭这些外星侵略者，救出被扣押的人质。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：EGA/VGA。
(3)操纵模式：键盘或操纵杆。
(4)运行环境：IBM DOS 3.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 ALIEN.EXE 文件。

五、主要控制键

(1)[F1]键：设定单人玩。
(2)[F2]键：设定双人玩。
(3)[F3]键：设定双人玩。
(4)[F4]键：设定第二个人的控制键。
(5)[F5]键：声音开/关。
(6)[F10]键：开始游戏。
(7)空格键：暂停键。
(8)[Esc]键：退出游戏。
(9)[Ctrl]键：第一个人射击键。
(10)光标键：第一个人方向移动键。

注意：当你选择双人玩时，可以用[F4]键定义第二个人的控制键，一般在键盘上的打字键区设定。

六、操作要领

本游戏共分为 7 关，前 6 关每 1 关有 15 个人质，你要利用有限的生命在规定的时间内救出不少于 11 个人质，否则时间炸弹就会将你和人质毁灭，然后你可以从标有“EXIT”的出口走向下一关，但前提是你必须先将把守出口的外星怪物干掉，否则你就得从头再来。现大致介绍攻关过程如下：

(1)基地入口：你一冲入外星人的基地就来到这座房子里，这里有 15 个人质，你要边解救他们边消灭挡道的外星生物，每当你解救出 1 个人质时，屏幕下方的照片就会少一个，当你救了 11 个人时，屏幕上出现“HURRY UP TO EXIT”的字样，这时出口就会打开（开始时是关闭的），你可以杀死看守出口的外星怪物——大脑，进入下一关。你要集中火力攻击大脑的上面的那道裂缝。

(2)导弹控制室：此处的外星怪物是罪恶之花，要攻击它的花蕊。

(3)河边：此处的外星怪物是恐怖之眼，它的眼窝里会飞出外星生物攻击你，你则要选择其眼窝处攻击。

(4)通道:此处的外星怪物是恐龙机器人,你要集中火力攻击它的腰部。

(5)中心入口:此处的外星怪物是邪恶之鸟,你要集中火力攻击其尾部。

(6)防御中心:此处的外星怪物是怪龙,你要集中火力攻击其头部。

(7)控制中心:此处的由外星人的首领亲自把守,你要集中火力攻击其头部。

七、武器介绍

(1)S 枪:在每关的墙上或地上,你只要向标有"S"标志的东西射击,就会得到此枪,它喷出小火球,攻击力较弱。

(2)B 枪:在每关的墙上或地上,你只要向标有"B"标志的东西射击,就会得到此枪,它能喷出蓝色的大火球,攻击力较 S 枪强。

(3)F 枪:在每关的墙上或地上,你只要向标有"F"标志的东西射击,就会得到此枪,它能喷出威力很大的火来,但攻击范围较近。

(4)FB 枪:在每关的墙上或地上,你只要向标有"FB"标志的东西射击,就会得到此枪,兼有 F 枪和 B 枪的优点,但攻击范围较近。

(5)L 枪:在每关的墙上或地上,你只要向标有"L"标志的东西射击,就会得到此枪,它的威力最大,攻击范围远,并且能沿对角线方向射击。

(6)小炮车:在每关的墙上或地上,你只要向标有"0"标志的东西射击,就会得到此车,它被放在你的身后,不断发射炮弹。

另外,每当你在每关的墙上或地上,你只要向标有"?"标志的东西射击,就会得到若干分。

八、游戏完成

当你打败外星人救出所有的人质后,战争在 2000 年结束了,从此和平又笼罩着整个地球,你就成了地球的救世主。

当你过了一关后,计算机根据你所剩的时间和救出的人质数以及打"?"的个数为你统计得分,最后根据每关累加的得分多少排列在本游戏的排行榜上。

挖 豆 子

一、游戏简介

本游戏由 WINDMILL 软件公司出品,英文版,可以单人玩,也可以双人玩。

二、游戏背景

在一个神秘的地下宫殿中,有许多财宝埋在地里,它们由一群凶恶的怪物守卫着,只有勇敢的人才能得到它们。你于是化为一只小老鼠,带着工具潜入宫殿,不料被怪物们发现了,你遭到了猛烈的攻击……

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS-2 及其兼容机。

(2)显示器:CGA。

(3)操纵模式:键盘或操纵杆。

(4)运行环境:DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的运行文件为 DIGGER. EXE。

当打入运行文件名后,屏幕上出现本游戏的封面,这时你可以按[Esc]键,屏幕上会依次出现:

ONE PLAYER(单人玩)或 TWO PLAYER(双人玩)的

这时你可以选择游戏的方式,然后按任一其它键进入游戏。

五、主要控制键

(1)光标键:控制小老鼠上下左右跑动。

(2)[F1]键:开火键。一次只能用一下,过一段时间才能再用。

(3)[F7]键:背景音乐开/关。

(4)[F9]键:声音开/关。

(5)空格键:暂停键。

六、操作要领

(1)要身手敏捷,不断跑动,在调动敌手的过程消灭它们。

(2)要合理利用每一关的地形,在地上挖出最直接的路通往豆子。

(3)要利用[F1]键的功能,杀对手个回马枪。

(4)当杀死 3 个以上的敌手时,入口出现红果子,吃了能加分,所以你要尽量将敌手杀死在果子出现的地方附近。

(5)可以利用标由"$"的钱袋,将其推到路口,当敌手追到时将钱袋推下去砸死它,可以得很多分。

七、游戏结束

你每次有 3 条命,当都消耗怠尽后,游戏就退出来,并提示你打入自己的名字,然后计算机自动计算你的得分,并写在排行榜上。

一般吃一个豆子得 25 分,砸死一个对手得 250 分,吃一个果子得 100 分。

小　青　蛙

一、游戏简介

本游戏是根据小青蛙过障碍的情节模拟设计的，英文版。

二、游戏背景

一条小青蛙要到河对岸去玩，横在它前面的是一条喧闹的街道和一条小河，街道上汽车来往不息，河上有许多移动的横木，小青蛙怎么才能在规定的时间内躲过汽车，并踩着横木安全地到达目的地呢，你替它想想办法，不过只有 5 次机会。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。其中机器主频要在 8MHz 以下。
(2)显示器：适合各类显示器。
(3)操纵模式：键盘或操纵杆。
(4)运行环境：DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 BQW.EXE 文件。
打入主运行文件后，计算机问你：
JOYSTICK OR KEYBOARD (J/K)　使用键盘(K)还是操纵杆(J)。
ENTER SKILL LEVEL(1—4)　选择水平。
ENTER SPEED (1—500)　选择游戏速度。
用户可以根据自己的情况进行选择。

五、主要控制键

(1)光标键：移动小青蛙。
(2)[F10]键：退出游戏。
(3)[Esc]键：游戏暂停键。

六、操作说明

小青蛙只有 5 次机会，每次有 80 秒的时间，因此一定要好好珍惜每次机会，做到身手敏捷，躲过一辆辆障碍物——汽车。

在前进的过程中，要善于利用暂停键，让行进中的障碍物停下来，然后判断它们下一步的移动路线，躲开这些路线，就能顺利地前进了。

如果小青蛙到了河对岸，则增加一次过河的机会。

七、游戏结束

如果小青蛙最终没有到达对岸，游戏结束，计算机自动根据小青蛙前进的步数计算出成绩并登记。

街 头 小 猫

一、游戏简介

本游戏由 IBM 公司出品，英文版。

本游戏以拟人的手法表现了一只街头小猫的生活经历，情节生动、合理，十分引人入胜。

二、游戏背景

这是一条肮脏的堆放垃圾小胡同，里面有若干垃圾桶，一只只癞皮狗窜来窜去，抢夺垃圾里的好东西，而懒猫们只好躲进垃圾桶睡觉，以此来忘记饥饿。胡同隔墙是一幢大楼，共 12 个窗子，一只小猫，被癞皮狗赶得东躲西藏，情急之下，它利用垃圾桶作为跳板，进入 1 个个窗子里，展现在它面前的是什么？

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：适合所有类型的显示器。
(3)操纵模式：键盘或操纵杆。
(4)运行环境：DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件是 MAO.EXE 文件。
打入主运行文件后，出现游戏主菜单，屏幕上问你：
DO YOU WANT TO USE A JOYSTICK (Y/N)
你想用键盘(N)还是操纵杆(Y)
然后让你在 4 种猫里选择一个进行游戏：
(K)ITTEN　小猫
(H)OUSE CAT　家猫
(T)OMCAT　雄猫
(A)LLEY CAT　街头小猫
用户按括号里的字母进行选择后进入游戏。

五、主要控制键

(1)光标键:控制小猫的移动。

(2)[↑]键:向上跳。

(3)[Ctrl]+[S]键:声音开/关键。

(4)[Ctrl]+[R]键:重新开始游戏。

(5)[Ctrl]+[M]键:回到游戏主菜单。

(6)[Esc]键:暂停键。

六、操作说明

(1)要胆大心细,等癞皮狗扑上来的前一刻再跳到垃圾桶上,这样垃圾桶中即使有懒猫,等它把你抓下来时,癞皮狗已经跑过去了。

(2)当跳上墙后,墙上有许多老鼠,要尽量吃住它们,可以得很多分,同时进入窗子后的情况也不一样。

(3)当窗子打开时才能进去,有时窗子一打开,里面跟着扔出垃圾,这时如果跳过去就会被砸下来,因此要小心。

(4)如果房间里有扫把,小猫在地毯上跑,它会自动跟着打扫并且不断用把打小猫,只要不被它扫出房间就没关系。

(5)房间里的癞皮狗、蜘蛛或鱼缸中的蚯蚓等会吃掉小猫,要尽量避开它们。

(6)如果小猫在房间里打碎鸟笼并吃住小鸟;或者吃住墙上的小昆虫;或者吃住蜘蛛守护的花;或者吃住鱼缸中的小鱼并且没被憋死,就算过关了,游戏自动升级,同时增加一关,这时窗子上会出现漂亮的小母猫,小猫要跳进窗子,会发现许多心组成的障碍,其中一共 6 层,每层有白猫把守,小猫要站在红心上跳到最高层向小母猫求爱,这样会得很多分;站在蓝心上则会摔下去,同时每层的白猫会尽量把你从蓝心处推下去,一旦失足则沮丧不已。

七、游戏结束

当小猫 3 次机会都没把握住,没有进入房间,游戏则重新开始。

小　蜜　蜂

一、游戏简介

本游戏由 CREATIVE 公司出品,英文版。

本游戏以蜜蜂为主角,生动地模仿了蜜蜂采蜜的艰难过程,十分引人入胜。

二、游戏背景

你，一只小蜜蜂，面对重重障碍和虎视眈眈的天敌，勇敢地踏上了采蜜的征程。记住！你只有两分钟。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：适合所有类型的显示器。
(3)操纵模式：键盘。
(4)运行环境：DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 BEE. EXE 文件。
当打入主运行文件名后，按[S]键进行游戏的选关，本游戏一共有 10 关。

五、主要控制键

(1)光标键：移动小蜜蜂。
(2)[J]键：开始采蜜。
(3)[Esc]键：暂停键。

六、操作说明

本游戏共分 10 关，3 个阶段，每当小蜜蜂过了一关，其积分也增高。其中：

(1)第一阶段：0—3 关，在这一阶段中小蜜蜂只在不同障碍构成的环境中采蜜，只要不撞墙并在 2 分钟内飞过此关中的所有的花就过关。

(2)第二阶段：4—6 关，在这一关中，小蜜蜂不但要设法躲避障碍，还要设法通过由大昆虫把守的路口，难度更大了。

(3)第三阶段：7—10 关，这一关中，昆虫换成了蜘蛛，其移动更加敏捷，难度最大。

在(2)、(3)里，你在通过路口时，可以使用暂停键，使敌人刚好停留在路口的边上，然后对准路线快速通过。当然，刚开始时机的把握可能不当，要多练几次才行。

七、游戏结束

当小蜜蜂撞到墙上或被敌人吃掉或者时间到而蜜未采完，游戏结束，同时显示得分。

踢

一、游戏简介

本游戏由 SHENG—CHUNG LIU 出品，英文版。

二、游戏背景

这是一条充满危险的道路，每一关都险象环生。你—PANGO，要用小块将每关中你的天敌—小虫子都压死或困死，才能通过。

面对艰难险阻，只有胆大心细才能过关，就看你的了！

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。
(2)显示器：CGA/TANDY/或单显。
(3)操纵模式：键盘或操纵杆。
(4)运行环境：DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件是 TANGO. EXE 文件。
当你打入主运行文件名后，游戏问你：
DO YOU HAVE A COLOR MONITOR (Y/N)　你的机器是彩色显示器吗？
DO YOU HAVE A JOYSTICK (Y/N)　你使用操纵杆吗？
用户可以根据自己使用机器的配置回答是“Y”或否“N”。

五、主要控制键

(1)[1]—[5]键：选择游戏难度，从 1 级到 5 级。
(2)[H]键：察看游戏得分排行榜。
(3)[P]键：游戏说明。
(4)[X]键：退出游戏。
(5)[O]键：向上运动。
(6)[L]键：向下运动。
(7)[K]键：向左运动。
(8)[;]键：向右运动。
(9)[Q]键：声音开/关键。
(10)除以上 9 个键外的其他键：任一键游戏暂停。

六、操作说明

(1)你只有3次机会,要眼疾手快,充分利用地形置敌于死地。

(2)在每一关中有一些表面标有菱形的小块,把它们踢成行可以得很多分。

(3)要尽量在最短的时间内将对手踢死,这样得分就高

(4)本游戏共有3种音效方式:声音和背景音乐、声音和无声,用户可以按[Q]键依次进行选择。

七、游戏结束

当你3次机会都用完了时,游戏即告结束,计算机自动计算出你的得分,并按顺序登在排行榜上。

记分的规则如下:

(1)10000分:将所有的菱形块离开墙排成行。

(2)5000分:将所有的菱形块沿墙排成行或在0—19秒内完成一关。

(3)3200分:一次踢死3个小虫。

(4)2000分:在20—29秒内完成一关。

(5)1600分:一次踢死2只小虫。

(6)1000分:在30—39秒内完成一关。

(7)500分:在40—49秒内完成一关。

(8)400分:踢死一只小虫。

(9)100分:在50—59秒内完成一关。

抓　小　偷

一、游戏简介

本游戏由BRODERBUND SOFTWARE公司出品,英文版。

生活不是一帆风顺的,当你遇到挫折、处在不利的困境,甚至面对狰狞可畏的险恶时,怎么办?到本游戏中来体验一下吧,只有不屈不挠、勇敢直面,才能化险为夷、绝处逢生。

二、游戏背景

这是一处有许多装满不义之财的藏宝室,你设法潜入,不料却惊动了看守,他们呼啸而至,你手无寸铁,只有一双铁腿,为了生存,你于是和看守们展开了捉迷藏的游戏。在跑动中,你不时注意藏宝室的唯一出口——梯子,可是看守们并不轻易离开它,就看你的智慧如何了。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机,其主频在 8MHz 以下。

(2)显示器:适合所有类型的显示器。

(3)操纵模式:键盘或操纵杆。

(4)运行环境:DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 LR.EXE 文件。

打入主运行文件后,屏幕显示游戏封面,并且在屏幕下方显示:

PRESS [KEYS] OR BUTTONS TO PLAY GAMES 按任意键或按钮开始游戏

[ESC] TO OTHER OPTIONS 按[Esc]键进行编辑

用户可以先进行游戏,也可以先进入编辑菜单。如果不按键,则游戏进入自动演示状态,按任意键进入游戏。按[Esc]键后,出现编辑菜单:

P(lay game)　进入游戏

S(how score)　察看游戏得分排行榜

C(lear score)　删除游戏得分排行榜

E(dit game board)　编辑游戏

I(nit you own disk) 初始化你的磁盘(用户可以通过此功能做一张加密的游戏盘。)

五、主要控制键

(1)光标键:上、下、左、右运动。

(2)[X]键:向右踢砖。

(3)[Z]键:向左踢砖。

(4)[Esc]键:弹出游戏控制菜单。此时游戏暂停,屏幕下方显示:

J(oystick)　转换为操纵杆控制方式。

S(ound)　声音开/关。

M(en)　生命次数。

L(evel)　游戏难度级别,共 150 级。

←→(gamespeed)　游戏速度从 1 到 9 级。

X,Y(flip)　调整纵横向的响应速度。

A(bort)　放弃本次游戏。

Q(uit)　退出游戏,回到游戏主菜单。

用户可以按括号前的字母键进行选择。

六、操作说明

(1)要充分利用地形,身手敏捷,尽量吸引看守远离梯子。

(2)每一关中有若干个箱子,有的不大好拿,你可以引诱看守过去,然后将他埋到墙

中，从他身上可以方便地拿到箱子。

（3）有时箱子在墙中，你要仔细选择踢墙的方式，例如箱子在第 2 层，你要先在第 1 层上打 3 个缺口，然后跳下去，再打 2 个缺口，才能拿到箱子。

（4）看守陷入缺口 2 次后会暂时消失一会，可以减轻你的压力，你可以将看守引过来，连踢 2 个缺口，让他休息一会。

七、游戏结束

当你的生命（MEN）用完后，游戏结束，计算机自动计算并登记你的得分。

聊斋志异
——之幽谷传奇

一、游戏简介

本游戏由台湾精讯公司出品，中文版。

本游戏以蒲松龄的《聊斋志异》为背景，描述了一位在古盘山上仗义除鬼的少年英雄的传奇经历，整个游戏的情节始终在一种神秘诡异的氛围中展开，充满了传奇色彩；游戏场面设计真实，音乐逼真，主人公就在这充满诡异的气氛中，施展武功和法术与危害人间的妖魔鬼怪进行战斗……

二、游戏背景

古盘山原是充满妖魔的鬼山，先民在建立古盘城之前请了一位法师降伏了这群妖魔。法师为了防止妖魔再次蠢动，命令村民依金、木、水、火、土五行阵势，兴建五形宝塔，宝塔建成之后，妖魔也就不再出现了。

经过数百年之后，人们逐渐淡忘了这件事，一日，从中原来的一名逃犯名叫郑伯付，在无意之中得到了赤符鬼珠，并用邪术召唤出了赤符鬼王，赤符鬼王是心魔，他利用其爪牙来控制古盘山。村民们每年都要生祭活人来敬他。他利用人性自私的弱点来控制人民的自由。从此郑伯付便甘心为赤符鬼王效命，只为求得一生荣华富贵。

赤符鬼王命郑伯符破坏五形塔中的真形石，真形石是伏魔大法师依五行存在天地间的形态，取其精华淬炼出具有原物形态特征的符石，这些符石蕴涵至阴至阳的法力，原本用来镇压妖魔，不幸被赤将军破坏而散落古盘山各地。这样原先锁在塔内的魔头纷纷现形，魔头们为报复村民，便诅咒村民们求生不得、求死不能，于是村民们在白天与活人一样，而一到晚上便变成吸血僵尸。从此再也没人敢来古盘城。

只有先去古盘山的村落中，将失踪的真形石找回，并向村民问出真形咒，再去与真形石相克的塔中，才能除去塔中魔头，解救村民。

你，年轻英俊的侠少，游戏的主人公，有一天来到了古盘城，遇到了见义勇为的长孙化宇，了解这些情况后，决意仗义拔剑，解救村民，开始了一段艰辛的行侠之路。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器:VGA。
(3)操纵模式:键盘。
(4)运行环境:DOS 3.2 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 UK.EXE 文件。
打入主运行文件后,游戏运行,这时你就可以开始与长孙化宇对话,以便了解情况。

五、主要控制键

(1)[F1]键:人物对话。
(2)[F2]键:念咒语。
(3)[F3]键:休息。
(4)[F4]键:使用随身物品。
(5)[F5]键:丢弃随身物品。
(6)[F6]键:使用系统功能,包括存储进度、取回进度、速度延迟、音乐开/关、音效开/关。
(7)[F7]键:使用地图竹筒,要你买了以后才能用。
(8)[F8]键:使用定位石,要你买了以后才能用。
(9)[F9]键:使用通天石,要你买了以后才能用。
(10)[F10]键:使用千年龟甲,要你买了以后才能用。
(11)[Esc]键:弹出游戏主菜单,你可以用光标键移动选择光条,选择菜单功能,按空格键选定。
(12)空格键:攻击键。

六、人物介绍

本游戏有很强的情节性,情节随着设计好的顺序发展,属于角色探险类的游戏,因此在玩本游戏的过程中,情节十分重要。你只有按部就班地进行游戏,而你只能从村民的口中探听出来游戏情节发展方向和一些妖魔的死门,所以人物对话就显得很必要。现将游戏中出现的人物按其出现的地区分别介绍如下:

1. 古盘城

(1)长孙化宇:你的领路人和赞助人,刚开始他会向你介绍古盘城的情况并赠送你500两白银。以后,不论你遇到什么困难,可以从他的口中知道下一步应该怎么做。

(2)量老头:卖经文。从他手中可以买到三藏经、五论经、九华经和五术残篇。从他口中可以得知金形石被赤将军窃走,找他夫人试试。

(3)巴老头:卖鞋子。从他那里可以买到布鞋、软木鞋、玉兔鞋和金蟾鞋。并可以了解

到有关金形石、金形咒、木尊塔和木轮明王的情况。

(4)齐居士:卖宝物。他只知道金形石是由纯金打造的。从他那里可以买到通天石、夜明珠、定位石、地图竹筒和保命金牌。

(5)连启寰:他知道金形石是在赤府的藏宝室中。从他口中还能探听出木尊塔的下落,塔内有辰规仪,最重要的是他知道金形咒的上半阕,而且知道下半阕的人是他的红颜知己——城内醉花阁中的张萱儿姑娘。

(6)赛凤仙:城内醉花阁的老鸨。

(7)剑雄:游侠。从他口中知道要除赤符鬼王,必须先除去其手下的五大魔王以及了解木尊塔的大致方位。

(8)苏女:你可以让她给你解去所中的蛇毒。

(9)王叫花:你给他 100 两银子,可以获得三包解毒丹。

(10)张萱儿:她知道金形咒,并且教你一种快速恢复体力的法术。

其他:城里还有鲁七、樵夫、清生、赤将军及其夫人、麻大仁、赤府家丁、王县令和醉花阁的春梅、月蓉、兰萍,从他们那里得不到什么重要消息。

2. 寒口村

(1)胡胖子:他知道村里铁甲人的秘密、金口术和木形石、木形塔消息。从他手里可以买到长剑、雷击弓、桃花剑、金钱剑、弹石弓和降魔杵等武器。

(2)涛海客:他知道木形塔的大致方位。从他那里可以买到布衣、藤甲衣、银鹊衣和金鹤衣等护具。

(3)阳道人:他知道寻塔术和木形塔里有鬼娘石。从他那里可以买到千年龟甲、通天石、五术残篇、千年灵芝、爆雷弹、磷光粉、定位石和解毒丹。

(4)木匠张远:木形塔是由他的先人所造,他知道木形石的下落和土印冥王的死门。从他那里可以买到通天石、钥匙、千年灵芝和定位石。

(5)铁甲人:原是赤将军的手下,他知道木形咒。

(6)王叫花:告诉你阳道人练成了寻塔术。从他那里可以得到 3 包解毒丹。

另外,寒口村村口的池塘里有瞌睡莓。

3. 渡江口

(1)邪道人:他知道水形石的下落,见他要踩一下其房中的暗板。他还知道所有你想找的物品的大致方位。

(2)萧湘道人:他知道火焰明王的底细。

(3)金蛇郎君:他知道水形石的下落,并会对你提出忠告。

(4)残月道人:收惊法师,能让你很快地恢复法力。

(5)吊仙翁:他告诉你水形石使用的时机和水形咒。

另外,此处还有日本人狄野四郎、归仁义夫妇、狼诸和店小二等人。

4. 映月村

(1)樱儿:她告诉你金龙塔内有一幅仕女画。

(2)丹士:他是唯一能从金龙塔内逃生的人,他知道火形咒和杀死金轮法王的办法。从他那里可以得到九转灵丹。

(3)铁面相士:他知道金龙塔的位置。

(4)李松:他知道火形石的下落。从他那里可以买到猪血、猪肉包和猪熏肉等食物。

(5)渡夫:他能将你渡到月兔岛。

(6)柳叶真人:他懂得破体术。

另外,此处还有李原、李简、黑明王、朱常和若喜等人。

5. 玉兔岛

(1)曾恋:她告诉你水月楼中有一座金轮佛,并且只有胭脂咒才能引出水月居士,只有用阿鼻剑才能伤她。从她那里可以买到布鞋、软木鞋、玉兔鞋、金蟾鞋和鸿毛鞋。

(2)双燕:她告诉你岛上的左断言知道土形咒。从她那里可以买到布衣、藤甲衣、银鹊衣、金鹤衣和天皇袍等护具。

(3)夫子乾:他告诉你岛上的区老头知道土形石的下落。从他那里可以买到长剑、雷击弓、桃花剑、金钱剑、弹石弓、降魔杵、狂手缳、仙翁杖和阿鼻剑等武器。

(4)区老头:他知道土形石的下落。从他手里可以买到不少二手货,包括瞌睡莓、通天石、千年龟甲、五术残篇、千年灵芝、爆雷弹、磷光粉、解毒丹、夜明珠、定位石、地图竹简和保命金牌等。

(5)左断言:他知道水月居士的底细和土形咒以及浮光石的所在。

(6)玉笔道人:从他那里可以买到三藏经、五论经、九华经、千王录和万仙文等法术秘籍。另外,此处还有肉和尚、吾九生、希望月和店小二等人。

6. 映月寺

(1)瀛光大师:他保管着映月寺的镇寺之宝——龟笛。

(2)法影师太:她知道赤符鬼王的底细,并且能帮你解除病痛。

(3)空性和尚:他知道如何使用龟笛。

(4)熙海主持:他知道如何暂时解尸毒。

另外,此处还有法悟和尚、红香、明施和尚、秋雪和张石头。

7. 龙王角

(1)赤烟鬼:他知道怎样才能见到朱丹鬼。

(2)朱丹鬼:他原是赤符鬼王的手下,后自觉作恶多端,所以放下屠刀,在龙王角隐居。他知道如何暂时解除尸毒。

8. 长孙府

这里有长孙瑾、长孙姥姥、长孙夫人、长孙家丁、长孙瓶和长孙燕等人。

七、6 大魔头

1. 木轮明王

盘踞在木尊塔里,是千年老树修成的精,会驱毒虫咬人。他的左腿曾被雷劈伤过,是唯一的罩门。

2. 土印冥王

盘踞在土印塔中,是由一只百足蜈蚣所变,由于在土印塔里吸足了日月精华而变成人形,每天要吃数百条小蛇。他在未成精之前曾被一只公鸡啄伤过头部,至今伤口还在,要杀

他只有等他潜入地下后从他右头部那里下手。

3. **火焰明王**

盘踞在火焰塔内，他本是出家修士，修炼不成被赤符鬼王引入魔道，占据火焰塔，练成不坏之身。他有三个火轮之身，但有一个是他的肉身，仔细观察，必能灭之。

4. **金轮法王**

盘踞在金龙塔里，有神功护体，必须用破体术使他的神功失效后，就能一击奏效。

5. **水月居士**

盘踞在水月楼中，只有用胭脂咒才能引她出来，用阿鼻剑才能伤她。她是由两条大水蛇变成的，只要伤死水蛇，就能伤她。

6. **赤符鬼王**

原是恶鬼界中的一名小鬼，只因受到婆罗世界的恶人的召唤来到人世间。因为有恶人协助他吞噬灵魂，大大增加了其法力。无人见过其原形。只有用龟笛唤起沉没的不夜城，将城前的太极八卦阵破除后，开启不夜城门。然后站在大门前的正极八卦上服下九转灵丹死到冥界去，闯出鬼王迷宫，使用金轮佛，才能找到并杀死鬼王。

八、物品及法术

1. **武器介绍**

(1)长剑：攻击力 30 点。

(2)雷击弓：死亡之弓，攻击力 40 点。

(3)桃花剑：桃木所制，攻击力 60 点。

(4)金钱剑：又称鬼见愁，攻击力 80 点。

(5)弹石弓：杀人之弓，攻击力 100 点。

(6)伏魔杵：伏魔天王所用之物，攻击力 120 点。

(7)狂手缳：曾经人魔法师施咒，攻击力 140 点。

(8)仙翁杖：仙翁老人握了 120 年的驱魔杖，攻击力 160 点。

(9)阿鼻剑：经它一砍，妖魔坠入阿鼻狱中，攻击力 200 点。

2. **经文介绍**

(1)三藏经：使你能使用基本法术，并有一定的恢复能力，法力 90 点。

(2)五论经：从中可以学得强大的攻击法术，法力 130 点。

(3)九华经：能增加你更大的法力，法力 170 点。

(4)五术残篇：每本能使你学得一个法术。

(5)千王录：记录着十位诸王灭魔的法术，法力 210 点。

(6)万仙文：法力 250 点。

3. **护具介绍**

(1)布衣：无防御能力。

(2)藤甲衣：老树藤做的，防御能力为 10。

(3)银鹊衣：由纯银打造，防御能力为 20。

(4)金鹤衣：由黄金打造，防御能力为 30。

(5)天皇袍:防御能力为50。

4.鞋子介绍

(1)布鞋:越障碍能力为10。

(2)软木鞋:越障碍能力为15。

(3)玉兔鞋:越障碍能力为20,能穿越高低障碍。

(4)金蟾鞋:越障碍能力为25,鞋尖有一对金线绣的蟾,能使你步步高升。

(5)鸿毛鞋:越障碍能力为30,其质量轻如鸿毛。

5.宝物介绍

(1)通天石:能查看附近的地形。

(2)夜明珠:能使你的眼睛在晚上变得如猫头鹰一样。

(3)定位石:能看见你现在的方位。

(4)地图竹筒:上面画着古盘城的地界,靠它可以不必走冤枉路。

(5)保命金牌:能保住你的性命。

(6)千年龟甲:能使你知道千里以内的地形。

(7)千年灵芝:能恢复你的法力。

(8)爆雷弹:杀伤力很大的一种武器。

(9)磷光粉:能使你夜间视物,但有效时间不长。

(10)解毒丹:能解你所中的蛇毒。

(11)钥匙:开门用的,但要经常换。

(12)瞌睡莓:用来制作九转灵丹。

(13)九转灵丹:是瞌睡莓与红头蛤蟆煮一年提炼成的,能使你真魂出窍。

(14)金形石:由纯金练成,用来开启木尊塔,使用时必须站在塔前的正极九转乾坤盘上,口念金形咒才有效。

(15)辰规仪:在木尊塔内,可测时辰。

(16)木形石:由千年老树根所造,可以避邪,在毒雾山中的深水潭中,用来开启土印塔,必须在午夜时分站在塔前的正极九转乾坤盘上使用。

(17)鬼娘石:在土印塔内,可以到你想去的地方去。

(18)水形石:在千年寒冰洞中,用来开启火焰塔,但必须在夜晚使用才行。

(19)火形石:是女娲补天留下的石头所炼,有固定桥基的作用,在关月桥下,用来开启金龙塔。

(20)仕女画:在金龙塔内,画上的仕女在午夜时分会开口告诉你胭脂咒的内容。

(21)土形石:在映月村外的水潭中,用来开启水月楼。

(22)浮光石:在映月村外的废园中,可以使你渡水如履平地。

(23)金轮佛:在水月楼里,是可以克制赤符鬼王法术的强大法器。

(24)龟笛:映月寺的镇寺之宝,可以唤起沉没的不夜城,但要在不夜城前的旋涡上使用。

(25)虎头蕉:在关月桥附近的山丘中的虎头蜂巢内,可以缓解尸毒,但要在关月桥上凉亭里的乾坤盘上使用。

6. **食品介绍**

(1)猪血:恢复体力 10 点,用来使用破体术。

(2)猪肉包:恢复体力 20 点。

(3)猪熏肉:恢复体力 25 点。

7. **法术介绍**

(1)金形咒:与金形石配合使用开启木尊塔。

(2)木形咒:与木形石配合使用开启土印塔。

(3)水形咒:与水形石配合使用开启火焰塔。

(4)火形咒:与火形石配合使用开启金龙塔。

(5)土形咒:与土形石配合使用开启水月楼。

(6)还魂术:张萱儿所授,能快速恢复体力。

(7)寻塔术:能指示你下一个要攻的塔。

(8)破体术:能破坏金轮法王的护体神功。

(9)降毒术:暂时令尸毒不发作。

(10)胭脂咒:能召唤出水月居士。

(11)金口术:能使铁甲人开口说话。

(12)升天术:五术残篇中的法术,使你立刻死亡。

(13)解毒术:五术残篇中的法术,能解蛇毒。

(14)造石术:五术残篇中的法术,能造出石头。

(15)传送术:五术残篇中的法术,能传送物品。

(16)排石术:五术残篇中的法术,能排除石头。

(17)磷光术:五术残篇中的法术,作用与使用磷光粉相同。

(18)龟甲术:五术残篇中的法术,作用与使用千年龟甲相同。

(19)上升术:五术残篇中的法术,在塔内能上升至上一层。

(20)下降术:五术残篇中的法术,作用与上升术相反。

(21)招鬼术:五术残篇中的法术,能招来很多鬼让你杀死它们,以提高经验。

(22)恢复术:五术残篇中的法术,能恢复体力。

(23)灵识术:五术残篇中的法术,能发现附近的宝物。

(24)定身术:五术残篇中的法术,能使鬼不动让你攻击。

(25)聚钥术:五术残篇中的法术,能让你得到很多钥匙。

(26)聚金术:五术残篇中的法术,能让你得到很多钱。

(27)平石术:五术残篇中的法术,能使石头变得平滑。

(28)练刀术:五术残篇中的法术,能提高你的攻击力。

(29)识宝术:五术残篇中的法术,能告诉你宝物的所在。

(30)石室术:五术残篇中的法术,能进入封闭的石室。

(31)聚心术:五术残篇中的法术,能使你大量恢复生命。

九、攻关要领

(1)要不断地提高自己的经验。

刚开始,你的经验为0,你的攻击力只能发挥30%(选择菜单中的"使用物品"功能,攻击力有2个数字,大的是你现在能达到的攻击力,小的表示你能发挥出的攻击力)。同样法术使用也会经常失败。

(2)要利用系统功能,将你的速度加快,以便提高游戏速度。

(3)要尽快买到地图竹筒、通天石和千年龟甲,并经常使用它们,以少走冤枉路。一般,使用地图竹筒能找到古盘城各地的地名,使用千年龟甲可以随时看见你现在的位置,而使用通天石观察局部情况十分有用。

(4)在攻击魔头时,要抓住其弱点不断攻击。

(5)在攻击魔头时,可以直接使用上升术或下降术到塔的最高层去攻击魔头,避免与小鬼纠缠。

当你经验不高时,可以攻击小鬼以提高自己的经验。

在寻找道路时,注意观察通天石显示的画面,上面闪亮的白柱子是塔里的楼梯,黑柱则是活动板,黄线是门。

(6)在房间或塔里的活动踏板,你要上去踩一下。

在古盘城里王县令脚下的活动板可以开启藏宝室的门;在寒口村,猎户的房中有一个活动板,踩上去可以得到很多钱;在渡江口,见邪道人也要踩活动板;映月村的东南方有个空屋,里面有一个活动板,踩上去可以提高你的攻击力。

这些活动板在通天石上都是黑柱子。

(7)通天石上有黄叉的房子里有人,不要跑到无人的空房中。

(8)晚上,村子里的人都变成了鬼,它们碰上你,你就会中毒,所以你最好休息。

(9)攻击魔头时一定要带几个解毒丹和千年灵芝。

(10)开门可以站在门前按空格键即可,当你买了好鞋子后,可以直接从门上越过。在塔里有时越过不了门,可以按空格键将门后的鬼引出来,当门一开,你可以转身走出一段距离再翻身攻击,将鬼打死后就可以通过门了。

(11)在渡河时,一定要将生命恢复满,否则会淹死。

(12)游戏情节的发展并不影响你到古盘城各地,因此你可以先去各地将最好的物品买好,再作打算(当然,此时从村民口中你得不到进一步情况)。

(13)当你杀死小鬼时,会有宝剑、钱包、心和法包留下,你可以拾起它们以增强自己攻击力、财物、生命和法力。当你攻击力很强时,注意不要攻击太多,否则杀死敌人,钱包和法包也会被击毁。

(14)你得到浮光石后,渡河时可以使用它,另外使用规辰仪和鬼娘石也会为你带来很大的方便。

沙丘魔堡 I

一、游戏简介

本游戏是由美国 CRYO 国际娱乐公司推出的最佳科幻角色探险加战争游戏，VIRGINGAMES 公司 1992 年改成中文版，游戏设计水平一流，故事情节曲折，三维画面生动逼真，为广大游戏爱好者所喜爱。

二、游戏背景

在未来的世界里，人类已经发现了无数的星系，并藉以香料的使用穿梭于太空中。香料是整个宇宙中最珍贵的物质，只产于一个星球上，这个星球的名字叫做亚勒奇斯，但一般俗称为沙丘。这是一个干燥、荒漠又布满了沙漠的星球，在沙丘上从未落下过一滴雨水。原住居民很少，只有住在沙漠深处洞窟中的弗瑞曼人。

保罗·亚崔迪来自凯勒丹星球，与父亲李托·亚崔迪、母亲杰西嘉一起奉宇宙大帝沙丹四世之命前往沙丘负责开采香料的事宜。

沙丹四世控制了已知的整个宇宙，同时也控制了香料的生产和导航员的香料配给，他手下有强大的索多卡突击队，威震各个星球间，使所有的反对势力不敢稍动。他派亚崔迪家族到沙丘开采香料，同时，大部分的香料开采权都由哈肯尼家族控制。来自吉地星系的a星的哈肯尼人是亚崔迪家族的世代仇敌，在很久以前就来到了沙丘，他们的首领是以凶残及高压统治手腕而闻名的费迪米尔·哈肯尼男爵和其充满野心、个性激进冲动的侄子费得落沙·哈肯尼。

在当地的一些弗瑞曼人的协助下，保罗决定趁此机会把哈肯尼人赶出沙丘。

一切得从保罗刚到达沙丘的时候说起，一座哈肯尼人废弃的旧宫殿是亚崔迪家族的临时住所，整个故事就发生在这个离哈肯尼人还有一段安全距离的空城里……

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 或其兼容机。

(2)显示器：VGA/MCGA。

(3)控制模式：键盘或鼠标器。

(4)运行环境：DOS 3.0 以上版本。

(5)其它配置：可接 ADLIB 卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件是 DUNE.BAT 文件。

五、主要控制键

本游戏属于故事情节性较强的一类游戏，有模拟决策类游戏的味道，整个游戏的发展是按照游戏设计者的“套路”来进行。因此游戏设计者让游戏者在游戏中出现的多种操作中选择一种最佳操作，游戏者能用到的控制键也只有上、下、左、右方向键和确定选择的回车键。

六、操作说明

本游戏可以分为以下几个阶段，游戏者必须按照游戏规则，经过这几个阶段，才能完成游戏。

1. 寻找蒸馏衣

李托·亚崔迪公爵告戒保罗要尽快开始开采香料，否则宇宙大帝生起气来，亚崔迪家族就要遭灾。杰西嘉告诉保罗：“香料矿源正埋藏在沙丘的黄沙下面，香料可以延长生命并使人感觉敏锐，在太空中旅行时，是导航员必不可少的物品。”于是保罗首先乘小飞机到沙漠中与宫殿附近的弗瑞曼人联络。在亚崔迪家族的管家葛尼·哈莱克的帮助下说服弗瑞曼人为自己开采香料，并且依照葛尼提供的线索找到了蒸馏衣。有了蒸馏衣，保罗就可以方便地穿梭于沙漠中联络弗瑞曼人了。

同时，保罗还说服了一支香料探矿队伍，让他们勘探出沙丘上香料矿丰富的地区。保罗回宫殿将开采香料的进展情况报告父母，发现母亲已经召集了香料专家邓肯·艾德荷负责加工和运送开采来的香料矿，邓肯有一种特殊的能力——能与宇宙大帝联系。同时，杰西嘉在废弃的旧宫殿中发现了哈肯尼人遗弃的一间通讯室，里面通讯设备齐全，从此亚崔迪家族与沙丹四世之间建立起一道通讯走廊。沙丹四世定期通过通讯设备命令亚崔迪家族向他运送若干公斤的香料，保罗和邓肯必须在场。杰西嘉还教会了保罗感应特殊事物的能力，可以透过精神力量与远方的弗瑞曼人联系。

2. 海拉，谢谢你的爱

保罗继续驾驶小飞机在沙丘上飞行，说服更多的弗瑞曼人为自己工作，并且将他们用开采机和小飞机武装起来，派他们到香料矿丰富的地区开采香料。

在与弗瑞曼人联络的过程中，逐渐了解了他们。弗瑞曼人是沙丘上历史最为悠久的民族，他们通常都居住在沙漠深处的洞窟中，由于血统的关系，使得他们的眼睛因受到香料的影响而全部变成蓝色的，没有眼白。弗瑞曼人长期受哈肯尼人的欺压，他们渴望将哈肯尼人赶出自己的家园。保罗决定寻找弗瑞曼人的首领史帝加，让弗瑞曼人与亚崔迪家族联合起来，打击哈肯尼人。

从一些弗瑞曼人的口中得知，有位弗瑞曼人海拉，她的丈夫在与哈肯尼人的战斗中丧生，因此她对哈肯尼人十分憎恨，她能帮助保罗找到史帝加。

于是保罗按照线索找到并说服了海拉带自己找到了伟大的史帝加，而且又说服了史帝加为自己工作。

3. 我爱你，加妮

保罗在说服了史帝加为自己工作后，弗瑞曼人纷纷听命于保罗。同时杰西嘉在宫殿中

又发现了一座哈肯尼人遗忘的武器库，李托让帝国中的“活电脑”瑟菲尔·哈瓦特来管理武器库。哈瓦特具有特殊的天赋，从小被选出来受到极度逻辑化的训练，其最大的特长是能提供有关军事及政治事物上的各项建议。

终于，保罗的行动被哈肯尼人得知了，费迪米尔男爵发来了极富挑衅性的电信，李托公爵在忍无可忍的情况下，带领卫士乘做小飞机攻击哈肯尼人，结果不幸全军覆没。保罗急速返回宫殿，瑟菲尔劝保罗立刻着手去沙漠里的村落购买武器，并建立自己的弗瑞曼军团。而有一个弗瑞曼女祭祀加妮知道有关村落的事，于是在史帝加的引导下，保罗找到了加妮，也找到了心爱的人。而此时海拉黯然地返回了自己的洞窟。

4.你在哪儿？加妮

保罗在加妮和史帝加的陪伴下，在沙漠里找到了3个村落，用香料与村落中的走私贩交换了一批武器和开采用具。

保罗返回宫殿，将加妮介绍给杰西嘉，发现杰西嘉又在宫殿中发现了一个充满绿色植物的房间，保罗下决心去寻找能将沙漠变为绿洲的弗瑞曼科学家。

一天，加妮带保罗到她父亲的洞窟去，派达特·凯恩让保罗参观了他的植物实验室和根的生长，保罗第一次看见能从低温度的空气中收集水分的集湿装置。在这里保罗看到了沙丘未来的美好前景。

在派达特的要求下，保罗派遣的几支弗瑞曼部队来帮助他培养球茎，绿化沙丘。随着保罗的支持程度的提高，终于他可以喝下弗瑞曼人的生命之水，他的眼睛变得象弗瑞曼人一样的蓝，并且从此他可以和整个星球的弗瑞曼人联络了。

就在这个时候，传来了不幸的消息，加妮失踪了。

5.来吧！哈肯尼人

保罗闻讯后，急速返回宫殿与杰西嘉等人商量。正在这时，费得落沙传来电讯：原来加妮落到了哈肯尼人手中。在瑟菲尔和葛尼的建议下，保罗派遣了几队弗瑞曼人假借运送香料之名去探察哈肯尼人的堡垒，在找到一座堡垒后，就可以知道哈肯尼人到底又有多少部队，以便调派人去攻击。

同时，保罗加快建设自己的部队，购买武器，并派葛尼进行训练。

一切准备就绪后，保罗向哈肯尼人发动了强大的攻势。

6.万岁！保罗大帝

保罗和史帝加指挥部队攻破了哈肯尼人的第一层防线，救出加妮，并将囚禁在堡垒里的弗瑞曼人解放出来，让他们拿起哈肯尼人的武器，继续进攻。

在弗瑞曼人的强大攻势下，哈肯尼人的第二层防线被突破了，保罗派遣部队用核子武器毁灭了哈肯尼人宫殿的原子防护层，彻底击败了哈肯尼人。

出乎意料的是，沙丹大帝竟然与费迪米尔男爵在一起，原来沙丹大帝将亚崔迪家族派遣到沙丘上，本意想借哈肯尼人之手将亚崔迪家族消灭，却不料保罗识破了沙丹大帝的阴谋。

真相大白，保罗将沙丹和费迪米尔、费得落沙叔侄流放到一个充满罪恶的星球上，并解放了所有的弗瑞曼人，并在日益绿化的沙丘上建立了亚崔迪帝国。

保罗大帝万岁！

★名词解释

蒸馏衣：是在沙漠中旅行必不可少的保护服，蒸馏衣有高效的过滤功能，汗水通过第一层过滤网后，在第二层被回收，而汗水中的盐份则在滤净系统里分离出来，然后被导引到特殊的储水袋中，使人可以由一根导管从脖子后面直接饮用。整个衣服的动力是由步行或呼吸时的震动而来。

开采机：是一种用来开采沙漠中香料的巨型机器，香料矿的杂质分离出来后会从机器的顶端喷口排出。由于它会发出有规律的振动，所以常会遭到沙虫的攻击。

小飞机：是沙漠中的运输工具。同时也是开采香料的工具，香料矿工通常用来侦察沙虫的行踪，小飞机总是在矿场的附近盘旋，一旦有沙虫逼近，便可立刻通知所有的工人及开采机及时撤离。

沙虫：它的体积十分庞大，可以超过 400 英尺，它可以活得很久，攻击一切发出节奏性震动的物体。弗瑞曼人常用一种有节拍器来引出沙虫，这种节拍器的顶端有一根有弹性的短棍，当沙虫来袭时，它们会吞下短棍，然后弗瑞曼人用长钩钩住沙虫的顶部，驾驶沙虫作为交通工具，一只沙虫可搭乘好几百人，并比较容易躲过哈肯尼人的防空系统。

生命之水：是从溺毙的沙虫幼虫中提炼出来的一种毒药触媒，它会在弗瑞曼人的女祭祀体内产生变化，而成为一种麻醉剂。饮下生命之水可以提高人的感应能力，并使眼睛发蓝，具备弗瑞曼人的血统。

克莱斯刀：是弗瑞曼人所用的一种武器，刀刃是由一种沙虫的锯齿所磨制而成的。

镭射枪：是弗瑞曼人所用的一种武器，能发出镭射线摧毁敌人。

波音枪：是弗瑞曼人所用的一种武器，用音波摧毁敌人的抵抗能力。

核子武器：是哈肯尼人使用的武器，弗瑞曼人只有使用它才可以摧毁哈肯尼宫殿的原子防护罩。

球茎：是沙漠绿化的原材料。

空气集湿器：能从低温度的空气中收集水分的集湿装置，弗瑞曼人就是靠这种设备来获得水分，并将之导流到一个巨型而又隐蔽的储水槽中。是培养球茎所必不可少的物品。

摩狄：弗瑞曼人传说中的救世主，名字来源于沙丘的第二个月亮上的阴暗区。只有喝下生命之水，眼睛变蓝，拥有了弗瑞曼人的血统，才有资格成为摩狄。保罗就被认为是摩狄。

七、攻关要领

(1)因为探测香料是一件很特别的工作，仅有少数人可以胜任。香料矿混合在一片黄沙之中，只能靠极细微的纹理、颜色变化和所释放出来的独特气味来分辨，只有有经验的探矿者才能从刚挖出来的香料矿中辨别出其纯度和真假。所以保罗应首先说服弗瑞曼探矿队伍为自己工作。

(2)一开始，当你的香料不够沙丹大帝要求的数量，你可以先运送部分香料去，等待大帝新的命令，然后利用拖延出来的时间加紧香料的开采。千万不能违抗命令，即使在你的力量已经十分强大时也不能，否则会被大帝身边的索多卡突击队消灭。

(3)本游戏情节曲折，因此游戏者要随时注意存储游戏进度。只要到宫殿的一个房间

中"照镜子"，系统就提示游戏者存储游戏进度。

(4)游戏者不要一个人在沙漠中行走，否则会因缺水而死亡。

(5)游戏者向村落中的走私贩购买武器(除核子武器)或开采用具时，要和他反复讨价还价，因为买卖是以香料为交换形式的。购买后，游戏者可命令邓肯将香料运至村落，然后命令弗瑞曼人去村落，选择"更换设备"操作即可。

游戏者要注意的是：一般随着游戏的进展，会有许多哈肯尼人丢弃的设备可以利用，到最后阶段则可以从哈肯尼人手中夺取武器，不必花太多的香料用于交换。

(6)当游戏发展到李托公爵死亡时，游戏者要建立一支突击队，可以将部分弗瑞曼人的任务改为"军事训练"，将他们武装起来，然后派葛尼去训练他们(弗瑞曼人没有葛尼指导训练时，其作战水平提高很慢)。

(7)游戏者可以使用"观察沙丘地图"，在地图的模式下，将光标移到最左边，按下空格键，可以观察到自己当前的状态，当支持率到50%时，才可以去喝生命之水，否则喝了会昏迷过去。

(8)作战时一般要先派遣水平是"专家"级的部队去侦察，当摸清敌人的情况后，再派遣突击队发动攻击。一般说来，攻击哈肯尼人第一层堡垒时，使用镭射枪即可；攻击哈肯尼人第二层堡垒时，要使用波音枪；攻击哈肯尼人宫殿及最后一道防线时，要派遣使用核子武器的部队去才行。

攻击时要用2倍或2倍以上的部队去攻击敌人，但是一次不能多于7支部队。

当攻占哈肯尼人的堡垒后，你要立刻前往，去解放那里被关押的弗瑞曼人，并将他们武装起来与哈肯尼人开战，同时从被俘的哈肯尼小队长口中探听对你有用的消息。对打了胜仗的部队要让他们休息，直到将哈肯尼人的堡垒改建为弗瑞曼洞窟后再去作战，否则弗瑞曼人会抗拒你的命令。

(9)当最后你布置好攻击后，可以离开你所在的洞窟或宫殿，选择"等待黄昏"或者"等待黎明"，以度过令人心焦的等待。

(10)游戏者在玩游戏时要经常与身边的人对话，以便等出下一步该做什么的信息。

(11)当一个地区的香料矿场被开采完后，游戏者可以派遣弗瑞曼人到有清水和空气集湿设备的洞窟去进行绿化工作。

(12)当游戏者和了生命之水后，就可以随时随地呼唤沙虫，并以沙虫为工具，在沙漠中行走。

(13)游戏者乘小飞机在沙漠中飞行时，可以使用"直接到达目的地"，以减少飞行时间。

八、游戏完成

当游戏者攻占了哈肯尼人的宫殿将沙丹四世与哈肯尼家族流放，然后与心爱的姑娘成婚，建立亚崔迪帝国后，游戏即告完成。

纵 横 七 海

一、游戏简介

本游戏由台湾宝贝坊工作小组制作，SOFTSTAR公司于1992年出品，大宇公司发行，为中文版。

本游戏集娱乐与智慧于一体，游戏中语言幽默、轻松；画面优美、真实；操作简单、明了，是近期冒险类游戏中较为出色的游戏之一。

二、配置及运行

本游戏的运行文件为7SEA.BAT。

(1)主机：IBM PC/AT(TM)及其兼容机。

(2)显示器：EGA/VGA/TANDY。

(3)操作模式：键盘/操纵杆。其中操纵杆有其专门的控制命令，运行JS3 /?可显示出选用操纵杆时的命令选择项。

(4)运行环境：DOS环境，最少要求个580000字节的内存。

三、故事人物及背景

本游戏是以电影的形式作为开始的，依次介绍剧中人物：公公、蛋炒饭、鞋擦苏、御前扒子、郭疤老二、玻璃瓶和笑嘻嘻，主角是农夫割破布。

从前，在东方有一个国家，有一个名叫割破布的农夫，一天他在耕地的时侯，在田里发现了一块奇怪的石板，上面刻有奇异的纹路，看起来象是藏宝图，他跑到王城，要将藏宝图献给国王，希望得到奖赏，但是国王听了御前扒子的话，还命令割破布充当寻宝大臣，为国王寻找另外八块石板，凑成一张完整的藏宝图，于是割破布没有办法，开始了他艰难的寻宝历险。

四、基本控制命令

游戏开始之后，屏幕的最上方为当前的天数显示。

右上角的五付小图代表五个基本命令。按空格键，则有一个手指(光标)指在第一项命令上，用[←]、[→]键移动光标，按回车键使用，这五个命令依次为：

1.地图显示

一个闪烁的亮点为你现在的位置，并显示你的当前位置的坐标。按回车键，给你提示你的船只停泊的位置坐标。

2.上船(或登陆)

上、下船时，由你用方向键来确定你的队伍和船队携带人员和各种物品的数量(左侧为队伍，右侧为船队)。

登陆时，每派一名船员最多能携带 50 个基本单位的物品，其中，每 1 份食物为 1 个基本单位，每一箱货物为 3 个基本单位，每一块黄金为 5 个基本单位。即上岸时，你所能携带的物品的总重量不能超过你的最大载重(最大载重由你派上岸的船员的人数来确定)。注意，食物数量的确定要根据你的船员数和上岸时间的长短，每一个人每一天消耗一份食物，当食物全部消耗完时，你将会被饿死，游戏结束。

上船时，每一只船的最大载重为 6000 个基本单位，其中，除上面所述之外，每一名船员为 2 个基本单位。所以，你在雇佣船员、买卖船只和物品时，要充分考虑到以上因素，不要因超过最大载重，而陷入困境。

3. 搜寻物品

在特定的位置能挖掘出金矿和石板。

4. 石板显示

除了你原来手上的一块石板以外，还有 8 块散布在这个世界上，这些石板关系到一笔相当大的财富。显示你当前拥有的石板情况。

5. 控制选择

共有 6 项控制命令。

(1)储存：共有 5 个存档，选择一个，存入当前进度。

(2)读取：共有 5 个存档，选择一个，载入旧进度。

(3)速度：用[↑]、[↓]键来选择速度的快慢。

(4)音效：开与关依次轮回。

(5)音乐：开与关依次轮回。

(6)结束：按[N]键取消本命令，按[Y]键结束游戏，退回操作系统。

在寻宝探险的过程中，需要到各个部落去了解情况，查明石板和金矿的下落，在进入部落之前，你先要与部落的首领对话，对话完毕后，共有 5 项命令供选择，从上至下依次为：

(1)战斗：战斗时按空格键表示开枪射击，用方向键移动身体。当你把本部落的敌人消灭到一定数量时，对方会自动投降，可得到一定的经验点数和黄金，并可随意搜刮本部落的钱财和物品；当你所带的船员被全部消灭时，你将会被敌人处死，游戏结束。

(2)送礼。

(3)鸣枪示威。

(4)谈判：

①查询事情：只有当你击败对方，敌人投降之后，才能查询到事情。

a. 石板的事：可查询有关石板的事情。

b. 金矿的事：可查询有关其它宝物的事情。

c. 进行交易：与对方作生易。

d. 取回货物：搜刮部落中的钱财和物品。

②谈判结盟。

③结束谈判：回到上一级命令菜单。

④离开此城。

(5)查看身上所携带物品的数量。

五、寻宝经历

你要与整个地区上的所有部落打交到，整个地区象一个地球，用经线和纬线划分成南半球和北半球、东半球和西半球，你所处的每一点都能用经度和纬度来确定，当你查看地图时就能只到你现在位置的坐标。

你的出发地是王城，在王城能够会见到国王，他能帮助你升级和给你一些其它的帮助，王城里有出售弹药、船只、食物、货物和水手的商店，有的地方还收购这些物品、人员和你在历险过程中所得到的宝物，对你会有一定的帮助。

买够一定的食物之后，你就可以踏上寻宝的征途，根据风向的不同，你的船只的航行速度的快慢也不一样。你要随时查看地图，在地图上能够发现部落的位置，并计下它们的位置坐标，以便以后再次拜访，从他们那儿能够得到石板或有关石板的情况和金矿的情况。例如在坐标为东经 172 度、北纬 37 度的一个部落，能够得到一块石板，并能得知在西经 172 度、北纬 29 度和西经 172 度、南纬 35 度的地方有重要宝物。

六、游戏结束

当你历尽千辛万苦找齐 8 块石板，就可以回到王城向国王领赏了。

不过，你还要小心对付御前扒子。

足　　球

一、游戏简介

本游戏由美国 IBM 公司于 1989 年推出，英文版。本游戏参照了 1982、1986 年两界世界杯足球赛和室内足球赛的赛制，画面生动，技巧性强，对提高游戏者的协调性、灵敏性有较大益处。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 或其兼容机。

(2)显示器：单显/CGA/EGA/TANDY。

(3)操纵模式：键盘或操纵杆。

(4)运行环境：DOS2.0 以上版本。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为 FOOT.EXE 文件。

四、操作方式

(1)回车键:选择菜单操作。

(2)[Esc]键:退出当前操作。

(3)按[↑]、[↓]、[→]、[←]、[PAUP]、[Pgdn]、[Home]、[End]键:按这 8 个键分别进行上、下、左、右、右上、右下、左上、左下移动;选择双人对战时另外一组对应键是[E]、[C]、[S]、[F]、[W]、[V]、[R]、[X]。

(4)回车键、空格键和[5]键:踢球。

(5)同时按住踢球键和方向键:进行传球(无人)、铲球(有对方球员)或扑球(控制守门员)。

(6)[Ctrl]+[S]键:关闭游戏声音。

五.操作说明

本游戏启动后,系统提示用户选择显示器型号(CGA、EGA、单显、TANDY)、足球类型(室内、室外)和操纵杆数目(无操纵杆则选 0)。选择后进入系统主菜单,主菜单共有 7 个选择项:

(1)用户从球队名单中(名单在(7)中设置),选择一个球队与计算机打级别赛,测验用户的水平,系统共设定 16 个级别。

(2)用户按球队名单中的球队数,从参赛的 30 支种子队中选择若干支参加世界杯赛(室外)或全明星大赛(室内),整个比赛分为小组赛、复赛、半决赛、决赛。可以几个人一起参加游戏,每个人同计算机比赛(如选择的球队相遇,则用户直接对抗),看谁成绩好,竞争气氛浓厚。

(3)用户从球队名单中任选两支球队进行对抗赛,并将比赛成绩记录在球队名单中,看谁成绩最好。

(4)用户从球队名单中任选两队进行友谊赛,相互间不记成绩。

(5)计算机从 30 支种子队中任选两队进行表演赛,对初始用户有一定的帮助。

(6)控制游戏的运行方式,由用户通过光标键和回车键进行选择。内容为:

①比赛时己队的队员是自动跑位(auto)还是通过用户控制(man)来跑到位。

②比赛时天气有无变化(室内足球不选)。

③对手水平高低。

④比赛时间长短(从 2 分钟到 45 分钟)。

⑤进球后是否播放进球的慢镜头。

⑥比赛时球队着装是黑、白(b/w)还是彩色(col)的,对长时间操作,选择黑、白的着装有利于调节视神经。

⑦比赛时要不要背景音乐,背景音乐能使人产生一种身临其境的感觉,使用户玩得更加投入。

⑧存储比赛记录。比赛进行一半时,用户如有其他事情,可以将游戏存入电脑中,以备下次调出接着玩。

⑨读取以前所存储的比赛记录。

⑩退出本菜单。

(7)设定球队名单和球队的两套参赛服装(在选择着装颜色为彩色时有用)。

六、攻关要领

(1)开球后直接将球沿45度带至或传至对方大禁区边上,沿对角线射门易进。

(2)电脑对手分为四等,对付三、四等的球队,有球队员可以带球突破、射门;对付强队,有球队员不能粘球,应尽快将球传给同伴,传球应斜向或沿边线直传,尽量减少中路直传。

(3)对付强队时,铲球应横铲或从前往后斜铲,否则留不住球。

(4)防守球员如离对方进攻队员较远,无法从对方脚下将球铲断时,可以封堵其进攻路线,将对方传、射的球用身体挡下。守门员也要封堵好角度,不要轻易扑出去。

(5)对方发角球时,其落点是固定的,守门员可以冲出去将球接住。

(6)用户只能控制画面上离球最近的队员,除得球队员,其他队员的相对位置是固定的,记住自己队员的位置,进攻时可准确传球,快速发动进攻;防守时可以等到对方进攻队员跑近我方队员时再倒地铲球。

(7)计算机对手的射门方法不多,最主要有:

①中路香蕉球:对付这种进攻很简单,当对方队员起脚射门时,守门员不要移动,你不停地按踢球键,就可将球扑出。

②大禁区角上斜射:准确地移动守门员是对付这种进攻的最好办法,但不易掌握,守门员不要扑球。

③禁区前传球,再跟进补射,这种射门最难对付,用守门员堵截,在对方跟进对员未得球时,先将球留下,这种方法要求极快的反应速度和准确的移动。

(8)与实力较强的队比赛时,若领先于它或平局,可有办法保住目前的比分:前锋队员带球冲到对方禁区,诱使对方守门员出现在屏幕上,再跑出禁区,在禁区线外停下,这时对方只能移动守门员,而守门员不能出禁区,你则稳操胜券;或者在对方铲球时,使己方队员沿斜线奔跑,对方有时铲球的方向与你跑动方向平行,此时,你停下来,对方队员一直在铲球,而又无法铲到,你可将目前的得分保持到终场。不过,这两种方法最好在下半场使用。

七、游戏完成

(1)世界杯和全明星冠军得一座奖杯,其他名次没有。

(2)友谊赛和升级赛,电脑将成绩记入球队名单中。

意 大 利 1990

一、游戏简介

本游戏由 PUBLIC ENEMY 公司于 1991 年出品，英文版。

本游戏可以一个人玩，也可以两个人玩，真正的三维画面将你带到硝烟弥漫、激动人心的绿茵场上，面对场上激烈的竞争，你不能畏缩，只有奋力向前，才能取得最终的胜利。这对游戏者的意志、毅力和协调能力是一个很大的考验。同时，你在这个游戏中还能锻炼自己排兵布阵、运筹帷幄的能力。

二、游戏背景

1990 年 6 月，意大利之夏，雄伟的罗马奥林匹克体育场，一曲《意大利之夏》拉开了第 14 届世界杯的序幕，来自五大洲 24 路足坛劲旅将在这里一展风采。

本游戏就是以第 14 届世界杯足球锦标赛为背景的。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：CGA/EGA/VGA/TANDY。

(3)操作模式：键盘或操纵杆。

(4)运行环境：DOS 3.0 以上操作系统。

(5)其他配置：可配置 ADLIB 卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 LOADER.EXE 文件。

你键入主运行文件名后，屏幕上出现：

1.calibrate joystick 1 (设定操纵杆 1)

2.calibrate joystick 2 (设定操纵杆 2)

3.continue (继续游戏)

让你选择 1—3 来设定游戏的操作模式，选择 3 默认操作为键盘模式。

接下来屏幕显示：

1.ega/vga 16 color (16 色显示方式)

2.cga 4 color (4 色显示方式)

3.tandy 16 color (16 色显示方式)

让你选择 1—3 来设定游戏的显示方式。

然后屏幕出现：

1. pc samples (pc 机器喇叭)

2. no music (无声音)

你可以选择1—2来设定游戏的背景声音，如果你有ADLIB卡，则游戏自动以将声音通过音响卡输出。

经过以上的选择后，你就可以进入游戏了。

五、主要控制键

游戏的主要控制键由用户根据自己的喜好进行设定。具体见六。

六、操作说明

1. 系统主菜单

进入游戏后，屏幕上出现系统主菜单：

(1) one player friendly (一个人与计算机玩)

(2) two player friendly (两个人对战)

(3) world cup (世界杯大赛)

(4) set preferences (设定游戏参数)

(5) load tournament (载入存档记录)

其中(4)中又有五项选择：

①sound effect(声音效果)：这是个开关键，可以设定比赛时是否有声音(如哨音、踢球声等)。

②music on(背景音乐)：这是个开关键，可以设定比赛时是否有背景音乐。

③define control (设定控制方式)：可以设定比赛的控制方式，一般用来设定比赛控制键：kick(踢球)、up(上)、down(下)、left(左)、right(右)。每次不管你选择与计算机玩还是两个人玩，都要设定两组控制键。

④game time(比赛时间)：用来设定比赛用时，从2分钟到45分钟，只要不断地按[4]键，时间变化，一直到你满意才停止按键。

⑤exit(退出设定)：选择后返回上一级菜单。

2. 选择参赛球队

当你选择参赛的球队时，在屏幕右下角出现一些数字，表示这些队伍的水平，其中：

speed 表示速度

skill 表示技巧

strength 表示力量

aggression 表示攻击力

同样，你选择参赛的球队后，选择参赛的队员时，也要参考这些参数。

3. 选择队型

在选择好参赛的球队后，游戏显示8种队型让你选择：

5—2—3 4—2—4

3—4—3 4—3—3

4—4—2 3—3—4

5—3—2　　　　　　　　　　2—3—5

每个队型中第一位是后卫人数，第二位是中场人数，第三位是前锋数，你要根据你的队员的情况和对手的强弱，选择合适的队型。

4. 游戏进程选择

在世界杯赛上，每当你赛完一场，屏幕上出现以下选择：

(1)　continue　　　　　　(继续游戏)

(2)　set　preferences　　(重新设定参数)

(3)　save　tournament　　(存储游戏)

(4)　quit　　　　　　　　(退出游戏)

一般你可以选择(1)。

七、攻关要领

(1)一般进球可以将球带到对方禁区前沿，然后沿对角线射门(按住方向键和射门键)，比较容易进球，不要正对球门怒射，除非你的前锋过人技巧很强。

(2)如果你的前锋速度很快，可以摆脱对方后卫沿边线将球快速带到底线，然后起脚传中，此时一般有同伴在门前接应，你要控制接应队员上前冷静地将来球送入对方球门。

(3)如果对方很强，你轻易攻不到对方的门前，你可以将球沿边线盘带，同时注意草皮的深浅变化，一旦带过六个草带，你不要犹豫，立刻起脚远射，一般脚起球中。

(4)比赛过程中，你千万要多传球(按住方向键和射门键)，否则容易被对方断球打反击。

(5)不要让对方轻易带球突破，要尽量进行铲球破坏(对准对方拿球队员按住方向键和射门键)。

(6)如果对方很强，你可以选择防守性的队型与之周旋，争取在点球战中击败它；如果对方较弱，你可以选择 4—3—3、3—2—5、3—3—4 等攻击队型。

另外选择参赛队员时，也要根据对方的情况进行选择。一般将攻击性强的队员充当前锋，速度快的队员充当后卫，技巧性高的队员摆在中场。当然，你也可以根据对方的情况，有的放矢地选择队员。

(7)踢点球时，你先要晃动让对方守门员摸不着头脑，然后一脚破门；同时你的守门员一般要观察对方的移动方向，通常向第一次移动方向扑球把握较大。

(8)24 支球队的风格鲜明各异，每个球队在射门，踢点球，后卫防守能力等方面都有规律可循，例如巴西队在禁区前一般喜欢沿禁区线横传后再斜线攻门；其左后卫的防守能力较差，可以从此处突破；第二个罚点球队员一般从中间射门等，只要你抓住规律，就能战无不胜了。

八、游戏完成

如果你选择的是世界杯，当你登上冠军领奖台时，就会得到一座金光闪闪的冠军奖杯。

赛　车　I

一、游戏简介

本游戏本由 Distinctive Software Inc. 公司制作。英文版。

本游戏模拟驾驶汽车，有身临其境之感，图像逼真。适合喜欢开快车的游戏者操作。

二、游戏背景

在崎岖险峻的山路和拐弯抹角的公路上，你驾驶着跑车，要灵活地操纵，巧妙地在来往车辆中穿梭，还要摆脱警车的追逐，又不能撞到障碍，紧张刺激，可让你过一下车瘾。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为：RUNME.BAT。

运行后先选择显示器类型：

(1)CGA：四色；

(2)TANDY：十六色；

(3)EGA：十六色；

(4)大力神卡：单色；

(5)[Esc]键：返回 DOS 环境。

四、主选择画面

屏幕格式如图 3—11 所示：

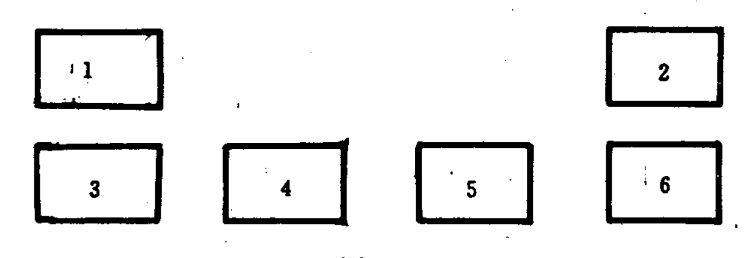


图 3—11

用箭头键选择你要的项目，按回车键确认。

1. 计时赛

只有你自己开车，无人与你竞争。

2. 与计算机比赛

你和计算机所开的车比比技术。

3. 选择你所用的车

用上下箭头，选择你想要的车型，回车键确认。选车型时，有几个重要参数：

0—60 mph：从起动到速度达到每小时 60 英里所需的时间；

0—125 mph：从起动到速度达到每小时 125 英里所需时间；

Top Speed：最大速度；

ACCELERATION：加速度性能图示，位于右侧，纵轴为速度（SPEED），横轴为时间（TIME），单位是秒（SEC）。它显示出该车加速到某速度所用的时间，所用时间越少，则加速性能越好。

建议选择“FERRARI F40”型赛车。

4. 选择对手用的车

同 3. 中方法。

5. 选择比赛地点

有两个比赛地点供你选择。其中加利福利亚（CHLIFORNIA），赛段略多，赛程略长。

6. 安装

一般不用。

难度选择：当你选择了 1. 或 2. 之后，就让你选择难度，用箭头键移动红色三角形，回车键确认。其中左边四个难度为自动换档（AUTO－Shift）。最右侧为难度最大。

五、操作说明

1. 主要控制键

空格键为换档，[↑]键为加速，[↓]键为减速，[→]键、[←]键为转向。[Ctrl]＋[S]键为音乐开关，[Ctrl]＋[P]键为暂停，[Ctrl]＋[X]键为退出游戏，在游戏中按[Esc]键，则回到“四”中所列的选择画面，再按一次退回开始画面，并询问你是否要退回 DOS，按[Y]键则返回 DOS，按[N]键则继续游戏。

2. 游戏画面中主要标志介绍

在行驶过程中，左上角可看到一个移动的红点，那是你的车，在红点水平方向的右侧有一白点，静止不动，为此赛段的终点，有时出现的黄点为警车。若你与计算机比赛，则还会有一蓝点，是对手的车。

画面右上角有两个在变化的数字，左边的数字为你距终点的距离（如 1.2 miles），右边为你已用的时间。

3. 换档控制

当你选择的难度为可自动换档时，尽管按加速键，电脑为你自动换档。若不是自动换档，加速时注意看好速度表旁边转动较快的指针，当接近要换档速度时（多观察几次，记下此值），按空格键换档，否则会损坏车子。上面所说的 FERRARI F40，换档数字为 80。

4. 方向控制

方向盘上的红点，指示目前车子的方向，如红点在左侧，则车子正向左侧转，在中间是向正前方行驶。

5. 避开车辆及超车控制

在行驶过程中，有来往车辆，它们的速度都较慢。注意避开它们，不可碰撞。超车时，看清对面是否有车。

6. **转弯控制**

要保持高速度，在转弯时，尽量不要急转，因为急转弯会使速度大大下降（除非万不得已）。一下一下地按左、右箭头，以保持高度前进。

7. **对付警车**

当你听到警车声时，注意查看后视镜。发现警车就加速，甩掉它。若处于危险地段，无法加速，让它超过后，就减速停车，警察给你一张超速罚款单后，就会离去，此时你方可启动车子。另外，有时路边会有警察向你招手，可停车接受处罚，亦可不理他。

8. **撞车后的处理**

不小心撞车后，会显示你还有几次机会。重新启动，继续你的比赛。而在计算成绩时，每撞一次车，加 20 秒时间。

9. **绕过障碍**

有的路段上有障碍，尽可能绕过它们，否则会给你带来损害。

10. **危急情况处理**

当你超车或拐急弯时，未注意前面的车辆，处于危险境地时，可把车开向路外，然后再重新驶上公路。路边的大树、标语牌不可碰撞。

11. **到达终点**

当驶到终点（加油站）时，有两道白线，你必须在这两道线之间将车停下，若超过最后一道线，则你减少一次机会（You missed the gas station and you are run out of gas）。准确停下后，你将增加一次游戏的机会。

六、游戏完成

（1）当你开完一赛段后，会显示你所剩下的机会以及你上一赛段中的情况：没发生任何碰撞（A CLEAN RUN !）；撞了几次（You Crash 2 times，表示你撞了两次车）。按空格，进入下一页。

（2）在接着的一页上，显示你的本次成绩及总成绩。

屏幕上半部分显示你本次成绩：你所用的时间（Your time），你的平均速度（Your avg speed），你的得分（Your score），此赛段的最少的时间（Best time），最高的平均速度（Best avg speed），最高的得分（Best score）；

屏幕下半部分显示你所开过的所有路段的总成绩（Overall performance）

（3）如果你达到最好成绩，会给你祝贺（Congration!!!）并记下你的成绩，作为本赛段新的最好成绩。

（4）若你的总成绩达到上榜水平，可写下你的名字。

赛　车　Ⅱ

一、游戏简介

本游戏属追逐类。游戏者控制汽车在山路上行驶，避让过往车辆以及警车的追堵，紧

张刺激。

二、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。
(2)显示器:CGA/EGA/单显。
(3)操纵模式:键盘。
(4)运行环境:DOS 环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 TD. EXE。
运行后,要选择显示器:
1—**CGA or EGA (4 color)**
2—**EGA (16 color)**
3—**Hercules**
[**Esc**]键—**Back to Dos**
其中 1 是四色彩卡;2 是十六色彩卡;3 是黑白卡;按[Esc]键返回 DOS。

四、操作说明

(1)选车:按上下箭头找要选的赛车。赛车的主要性能参数参见"赛车 I"中说明。
(2)开车前,选按数字键[9],挂档。否则,一旦加速车子就会损坏,减少一次机会。
(3)左、右箭头控制车子左转、右转,可以通过观察方向盘上的圆点来判断车子当前的方向。向上箭头为加速。向下箭头为减速。
(4)汽车不可开出道路,否则会落入深谷;同样,碰上山壁也会丧失一次机会。
(5)当有警车超过你时,停车受罚后,方可继续前进;不过,也可不减速,此时虽不能加速,但也不用担心有其他车子,不用你操纵汽车可平安地到达加油站。
(6)每开过一段路程后,会告诉你到了加油站。此时,显示你所用的时间和得分。

一级方程赛车

一、游戏简介

本游戏版权属 ACCOLADE INC.。英文版。
该游戏与"赛车 I"及"赛车 II"不同,它要与电脑操纵的其他几位车手一争高下,并分为单段赛和全程赛。驾驶过程中有路线图及方向指示。

二、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。

(2)显示器:EGA/VGA。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为 GP. EXE。

打入运行文件后,屏幕上出现选择画面,如图 3—12 所示:

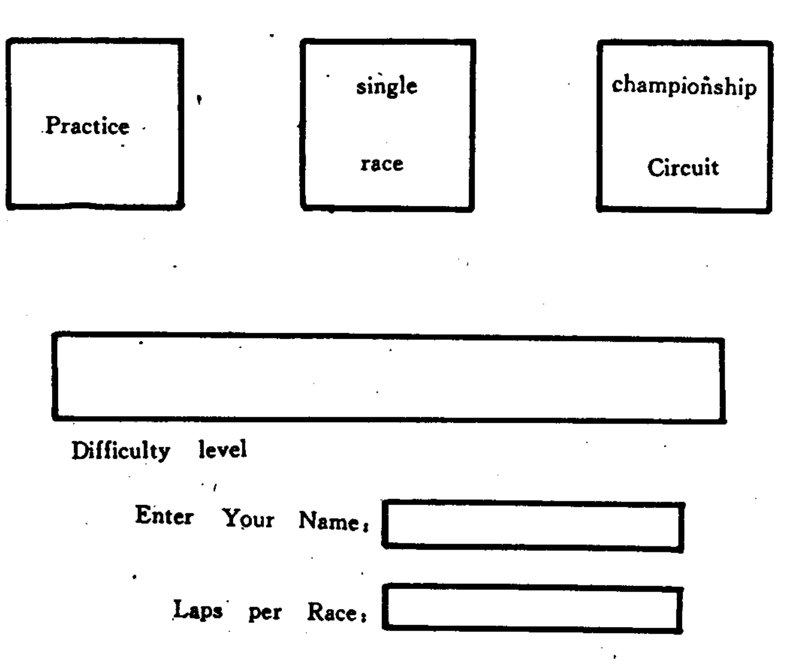


图 3—12

用左右箭头键移动红框在每行中选择一项,用上下箭头键在每列间移动。各项介绍如下:

(1)Practice:计时赛,无对手。选择本项,在游戏中只计成绩而不用与别的车手进行比赛。

(2)Single race:单程赛。要与别的车手进行一个赛段的角逐。先要在你选定的赛段上开一圈,按照成绩决定在接下来的比赛中排在第几位。

(3)Championship Circuit:总冠军赛,要进行全部 8 个赛段的比赛,累计积分。每一赛段开始前均要进行一圈排名赛。

(4)Difficulty level:难度级别。用左右箭头键移动头盔图形选择难度,从左向右难度递增。

(5)Enter your name:输入你的名字,游戏中用这个名字记下你的成绩。

(6)Laps per race:每段比赛的圈数。当你选择了(2)或(3)项时,此项才有用。在排名赛之后的正式比赛中,你在跑的圈数由这个数字决定。用数字键写入。

四、选择地点及比赛用车型

1. 选择地点

当进行完“三”中的选择后，即要你选择赛段。本游戏中共设有8个赛段，分别为：Brazil、Britain、Monaco 、Germany 、Canda、Italy、Detroit 和 Japan，并配有赛段路线图。将框移至你要选的赛段上按回车键选定。

若你选择了总冠军赛，则不用选择地点，自动由第一赛段开始。

2. 选择比赛用车

本游戏中共有三种车型，为：FERRARI、McLAREN 和 WILLIAMS。其中 McLAREN 性能最优。用上下箭头在各车型之间转换，按回车键选中。

五、主要控制键

(1)[↑]、[↓]键：加速与减速。

(2)[←]、[→]键：左右转向。

(3)[F1]、[F2]键：在选择总冠军赛时，每段的比赛开始前可用[F1]键将当前游戏存入磁盘中或用[F2]键将所存储的游戏取出。按回车键则继续进行游戏。

(4)空格键：当选择较高难度时，在加速前需换档，每按一次空格键，则加大一档，否则加速时车辆会损坏。

六、操作说明

1. 屏幕介绍

1)右上角

P后面的数字表示你的车目前所处的名次，仅当有对手时才有意义；L后面的数字表示目前是第几圈；在以上两项的下面有两行计时项，上面的一行为你所用的总时间，下面的一行为你跑当前圈已用的时间。

2)左上角

在出发前，此处为指示灯，有3行，上面两行为红灯，下面一行为绿灯，先是红灯亮，当绿灯亮时，你方可发动汽车；开车过程中，为路线图，图中白色方块为你的汽车，小白点为对手的车，箭头为你的行驶方向，竖线为出发点也即终点。

2. 转弯标志

该游戏的主要技巧是控制转弯，因此在到达有弯的地点前，你就必须有所准备。你可以参照左上角的路线图，但不太方便，在道路转弯处到达前，路边有黄色指示牌并且路的两边有红白相间的提示线。若前方要向左转，则黄色指示牌在路的右侧，反之亦然。

3. 圈数选择

在选择画面中，圈数选择项可以好好利用，因为一般地，对手的车在直道上速度没你的车快，但转弯时，水平较高的对手则较为熟练，因此你在提高转弯水平的同时，也要充分利用直道上的优势，争取在直道上弥补弯道的损失。因此，在水平不高时应取较大的比赛圈数值。

4. **超车时的要点**

在与对手比赛中，超车时应注意不要撞到前方的车辆，否则，比赛中止。

5. **走岔道时的要点**

每一赛段中均有一处岔道，此道的作用是当前方有较多车辆而不便超车时，可从这条道上开过去，以便快速安全地超过前方车辆。

6. **总冠军赛名次与得分**

得分与名次密切相关，第一名得 9 分，第二名为 6 分，第三至六名为 4、3、2、1 分，第七至十名不得分。最后以全部赛段的总得分决定成绩。

7. **总冠军赛得分屏幕项目**

屏幕的最上面为你的姓名和积分；接着是这一赛段中你的最高速度、平均速度和所用时间；再下面是你在本赛段中跑得最好的一圈中的速度、时间。最下方为所有选手的得分与名次。

警 车 赛

一、游戏简介

本游戏由 JALECO 公司出品，英文版。

这是一个警车长途拉力大赛，来吧，练好本领，打击犯罪！

二、游戏背景

一共有 10 辆警车参加此次由芝加哥穿越金门大桥到旧金山的长途拉力赛，你可以选择一辆警车参赛，千万不要被沿途城市的美丽风光吸引，全力以赴，夺取锦标。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：CGA/EGA/VGA/TANDY。

(3)操纵模式：键盘或操纵杆。

(4)运行环境：DOS 环境。

(5)其他配置：可以接 ADLIB 卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 SC.EXE 文件。

打入主运行文件后，屏幕上出现游戏封面，并且让你对游戏进行设定：

(1)[F1]键：设定显示方式。

(2)[F2]键：设定操纵杆方式。

(3)[F3]键：声音开/关键。

(4)[F10]键:进入游戏。

五、主要控制键

(1)空格键:换档键。

(2)[P]键:暂停键。

(3)[Esc]键:放弃本次车赛。

(4)左、右光标键:控制警车左、右移动。

(5)上、下光标键:加/减车速。

六、操作说明

(1)要选择性能较好的警车参赛。游戏提供2种赛车,一种外形大,颜色浅;一种外形小,颜色深,其性能如下:

	马力	最高时速	重量	灵活性
大车	5000	175公里/小时	1900kg	一般
小车	3000	170公里/小时	1500kg	较好

注:1马力=735瓦特,下同。

用户可以移动光标框到其中的一辆车上,按一下空格表示选定。

(2)比赛开始时,你驾驶的车子排在第3位,信号灯一灭,你要迅速换档冲出去,并且利用地形阻挡别的警车,否则别的警车会阻挡你。

(3)路上有许多路障,要快速绕过去,否则会翻车。

(4)在城市里有许多小汽车,它们不时冲撞你,一不小心就会失去控制撞上障碍翻车;而大公共汽车则会阻挡住你的方向,不让你向前开,因此你要小心躲避它们。

(5)路面高低起伏很大,你要善于利用路面的起伏超车。

(6)每个城市中的障碍都是固定的,你可以对此多试几次,就可以轻松地避开它们了。

(7)转弯时,屏幕左上角会出现LEFT(左)或RIGHT(右)的字样,同时转弯处也有左、右箭头指示转弯方向。你要沿路面外侧的行车标志线开,然后同时按上光标键和左/右方向键,才能完成转弯动作。

(8)不要撞上观众,那样也会翻车的。

(9)从第2赛段开始,城市中间设有加油站,要快速加油通过。

(10)本游戏有时间(屏幕左上角显示)限制和车辆限制(每次只有3次机会),要珍惜时间和机会。

七、游戏结束

如果你在游戏的限制范围内还没有到达终点,游戏重新开始,并根据你比赛成绩自动计算、登记得分。

如果到达了终点,你会受到英雄般的欢迎,一列仪仗队为你高奏凯歌并升旗祝贺,同时计算机为你计算并登记得分。

冠军得 10000 分，亚军得 9000 分，以此类推。

网　　球

一、游戏简介

本游戏由 MICROSOFE 公司出品，英文版。

本游戏竞争性强，画面逼真，既可与计算机较量，也可以双人对战，使你无论刮风下雨都享受到打网球的乐趣。

二、网球的基本知识

网球据传说是 13 世纪在法国兴起的，16 世纪西欧开始盛行，19 世纪中叶传入我国，目前在我国已成为年轻人所喜爱的体育及娱乐项目。

网球球场呈长方形，单打球场长 23.77 米，宽 8.23 米；双打球场的长和宽比单打球场的长和宽各多 1.37 米。

球网将球场分成相等对称的两个区域，球网由高度为 1.07 米的两根支柱支撑，网的中央高度为 0.914 米。

球场的中线将球场分成四个相等的区，称之为发球区，发球时必须把球发至对方的另一侧发球区内才算有效，否则为发球失误。发球的一方首先在己方的右区发球，每一次发球有两次发球机会，第一次发球失误叫做一次失误，第二次发球失误叫双失误，失一分。第二分发球时要换在左区发球，第三分又换到右区发球，每发一分球就要换一次发球区。

网球比赛的每一局一般采取先得 3 分为胜的规则，采用 1 分进制的记分方式，即 0，15，30，40。得 1 分，记为 15；得 2 分记为 30；得 3 分记为 40。如果比赛中出现 40 平，一方必须连胜两分才能胜这一局，先胜六局的叫作胜一盘。如果一盘比赛中出现五比五的情况，一方必须连胜两局才能算赢了这一盘。比赛中一般是采取五盘三胜制。

每一局比赛时，一方为发球员，另一方为接球员。为发球员的一方在该局比赛中始终发球，一局结束后，交换发球权，即上一局中的发球员改为接球员，上一局中的接球员改为发球员。

好了，现在你来试试打网球吧！

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：适合各种类型的显示器。

(3)操纵模式：键盘或操纵杆。

(4)运行环境：DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 TENNIS. EXE 文件。

打入主运行文件后,屏幕上会出现选择双打还是选单打的字幕:

SINGLES CAME 单打

DOUBLES GAME 双打

选好双打或单打后,进入难度选择,难度一共分五级,初玩游戏的人可先从第一级开始,逐渐提高。

选好难度后即进入比赛。

五、主要控制键

(1)光标键:操纵选手向上、下、左、右等方向运动。

(2)空格键:发球,比赛中打出低平球。

(3)回车键:打出吊高的球,当你上网后可以用此键。

(4)[W]、[X]、[A]、[D]键:控制第 2 个选手上、下、左、右移动。

(5)[S]键:第 2 个选手发球。

(6)[Tab]键:第 2 个选手吊球。

六、操作说明

游戏开始后,屏幕上出现一个网球场,裁判员高高地坐在球网边,一声哨响,比赛开始。第一局由游戏者开球.如果游戏者发球失误,屏幕上会出现字幕"FAULT"(失误)。如果第二次发球又失误,屏幕上会显示"DOUBLE FAULT"(双失误),游戏者就会失去一分。比赛中如果一方未接住对方打来的球,且这个球又落在球场内,裁判员则判决"IN"(界内),击球方得分。如果击球方把球打在球场之外,裁判员就会判决"OUT"(界外),对方得一分。如果击球方把球打在网上(下网),裁判员会判决"NET"(网球),对方得一分。

如果两个游戏者玩时,可选择双打,这时注意发球的顺序,第一局由一号选手发球,第二局由二号选手发球,第三局由一号选手发球,如此交替进行。

七、游戏结束

如果你赢了 1 场球,计算机屏幕上出现你挥拍致意的画面,否则你就可以看见自己垂头丧气的样子了。

游戏不论输赢,都会问你是否继续,你可以选择再来 1 盘还是退出游戏。

高 尔 夫 球

一、游戏简介

本游戏由 ACCESS SOFTWARE INC. 出品。英文版。

该游戏模拟打高尔夫球，色彩丰富，环境逼真，而且有训练部分，针对某个洞或最后阶段的打法均可多次练习。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：CGA/EGA/VGA/TANDY/MCGA/单显。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 GOLF. EXE。

打入运行文件后，游戏首先要你选择显示器，共有四个选项：

(H)Hercules（黑白卡）

(1)CGA/MCGA

(2)Tandy/etc.

(3)EGA/VGA

根据你显示器的实际情况，按括号内的字母或数字选出一种适合于你的显示器。

然后选择下列几个项目：

(1)Play the game(开始游戏)。

(2)Review Documentation(游戏及其功能键说明)。

(3)Locked demo(电脑演示)。

按对应的数字选出你想做的事。其中第二项为英文说明，每看完一屏后，按一个键进入下一屏或结束，按[Esc]键，退回上面的选项，可继续选择。

第三项为电脑玩游戏给你看，注意它的方向控制及力度大小与距离的关系。进入演示之前，还有一些选项：

(1)Full sound(所有的声音均有)。

(2)No crickets or frogs(无击球声)。

(3)No commentary(无评论声)。

(4)No crickets，frogs or commentary(无击球及评论声)。

(5)No sound(无声)。

按对应的数字选择，接着出现一句问话：

Do you wish to adjust the volume(y/n)?

问你是否想改变音量的大小，按[N]键，不改变音量大小；按[Y]键，则又出现下列选项：

(1)Minimum volume(最小的音量)。

(2)Medium volume(中等的音量)。

(3)Maximum volume(最大的音量)。

按对应数字选择，经过此项后，即进入电脑演示。

第一项为开始游戏，由你自己玩。屏幕出现：

SELECT NUMBER OF PLAYERS

1 2 3 or 4

该项为选择游戏人数，按数字键输入。

接着电脑要你输入名字：

TYPE IN NAME

你可输入自己的名字(字母、数字)，按回车键结束。

然后是选择级别：

P—ROFESSIONAL(专业水平，最高)

A—MATEUR(业余水平，中等)

K—IDS(入门，最低)

你选择的级别越高，打球时，周围环境对球路的影响越大，选择入门则受影响最小。

按最前面的字母确定你要选的级别。

最后要你选出要打的洞数：

[F1]—18 [F2]—36 [F3]—54 [F4]—72

按[F1]—[F4]键选出要打的洞数，经过此项，即可开始游戏。

四、操作说明

打球时，屏幕右侧显示的信息含义简单介绍如下：

HOLE：指现在打的洞的序号；

PAR：最基本要求的杆数，超过的杆数就是该洞你的得分，你用的杆数若恰好与要求的相同，则不得分，若少于要求的杆数则得负分，当然得分越少越好；

ROUND：下面有四行，分别为1—4位游戏者的成绩，若一人则只有第一行，最左边一列是游戏者的号码，中间是打当前这个洞你已经打过的杆数，最后是你目前的得分，其中E表示分数为零。如果是多人玩，则号码为绿色的人，是当前要打的人，打球顺序按上一个洞的成绩来排。

WINDS：当前风向及风力大小，以一小杆为标志，线的方向表示风由小杆的方向吹向线的走向；线越长风力越大，反之则风力越小。

另外，距洞的距离也可看出，它有三种计量单位：码(YARD)、英尺(INCH)和英寸(FOOT)，以码的最远，英寸最近。

打球时，按空格键选择力量大小，看右下方的一个力量显示器，按住空格键，红色上

升，上升得越高则击球力量越大，当达到你要求的力量时，及时松开空格键，即可用你想用的力量去击球了。

用左右箭头选择击球方向，方向可由屏幕上一可移动的点看出。用上下箭头选择打球的方式，共有 1I—9I、1W、3W、5W 和 PW，在最后的绿地范围内，自动换为 PUTTER 方式，其中 I 方式，球的路线较高，但球飞行距离较近，以相同力量击球，1I 最远；W 方式，球路线较为低平，飞行得较远，以相同力量击球，1W 方式为最远；PW 方式一般在距目标洞较近时使用，球飞行距离近。在击球时，若球被击落在树丛的外围，可按[P]键，再击球，此时球飞行线路弧度较大，可越过树丛。

若球被击落于水中，则重新再打，杆数仍然累计。

在洞的周围是一片绿地，其地形可由标志杆看出，标志杆处的地势最高，沿曲线方向下降，曲线越短，地越平坦。例如：标志杆在左侧，曲线向右侧延伸，则该处绿地的左边高，右边低。用左右箭头选择击球方向时，要考虑地形的影响。

游戏中，[F6]键是声音开关，[F7]键是击球音效开关，[F8]键是评论声音开关。

每打完一洞后，出现一积分表，显示你到目前为止的战绩。此时要按[S]键，将当前游戏存储起来；也可按[L]键，取出以前所存储的游戏。

五、功能设定

在游戏过程中出现下面选择窗口时，按一些键可选择游戏中相应的功能：

SELECT NUMBER OF PLAYERS

1 2 3 or 4

(1)按[D]键：为电脑演示，可按[Esc]键退出；

(2)按[Z]键：显示该游戏的版本号；

(3)按[B]键：可选择球的颜色，共有四种可选色：橙色(ORANGE)、灰色(GRAY)、白色(WHITE)和黄色(YELLOW)；

(4)按[H]键：可选择任一洞作为打球练习，反复打一个洞，此方法可选择自己打得不好的洞来练习。电脑提示你按[A]—[Z]键，每个键代表的地方不同，选择之后，还要按[1]—[18]选择你要练习的洞号，有的地方洞号不全，你就要重选，训练中可按[Esc]键退出。

(5)按[G]键：在最后的绿地上练习打球，训练自己最后阶段的技巧，可按[Esc]键退出。

(6)按[V]键：可选择音量的大小：大(MAX)、中(MED)和小(MIN)。

橄　榄　球

一、游戏简介

本游戏由 ROBIN ANTONICK 公司 1989 年出品，英文版。

本游戏完全按照美式橄榄球的规则设计，画面、人物造型逼真，令人有身临其境的感觉，让你好好过一下橄榄球瘾。

二、游戏背景

这是一个 2 分钟美式橄榄球的速成节目，你必须在 2 分钟里打败对手。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器:CGA/EGA/TANDY。
(3)操纵模式:键盘/鼠标/操纵杆。
(4)运行环境:DOS 3.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 MFB.EXE。
打入主运行文件名时后面可以跟参数，形式为 MFB 参数。
其中参数的含义如下:
C——在 CGA 的显示模式下装入游戏。
E——在 EGA 的显示模式下装入游戏。
T——在 TANDY 的显示模式下装入游戏。
J——游戏使用操纵杆运行。
N——装入时关掉声音。
参数 C、E、T，程序可以自动适应运行机器的配置而进行选择。

五、主要功能键

(1)数字键区的[8]、[2]、[4]、[6]键:上、下、左。右移动队员。
(2)数字键区的[Home]、[Pgup]、[End]、[Pgdn]键:左上、右上、左下、右下移动队员。
(3)数字键区的回车键:踢球键。
(4)数字键区的[+]键:确定键。
(5)[T]键:关掉游戏时钟。
(6)空格键:暂停。
(7)[CRTL]+[S]键:声音开关。
(8)[CRTL]+[C]键:退出游戏。
(9)[Esc]键:退回游戏主菜单。
(10)[F1]键:键盘模式开关。

六、操作说明

游戏一开始，对方开球，你作为攻方开始进攻，一定要通过四次进攻推进到对方的球

门前再将球踢入对方球门得分，或者直接持球至对方端线倒地得分。

当你接住对方的来球向前进攻时，对方立刻有多名队员上来围抢，你要尽量躲开他们，往前多跑几码。

对方将球断下后双方就展开阵地战，这时屏幕上出现选择菜单，整个菜单分为三个部分：上面部分是整个游戏的信息，中间部分是防守方的信息，下面部分是进攻方信息。进攻方共有9种进攻方法：

(1)TOSS LEFT：向左传球。

(2)DIVE：从跨下向后传球。

(3)SWEEPRIGHT：向右传球。

(4)SHORT PASS：短距离传球。

(5)PLAYACTION：假传球，然后自己带球冲或再次传球。

(6)LONG PASS：长传。

(7)PUNT：射门。

(8)FIELD GOAL：向界外传球。

(9)KICKOFF：用脚传球。

你可以根据屏幕上显示的双方队员的站位情况和整个游戏进攻情况选择发动进攻的方式。如果在规定时间内，你没有完成进攻，就由对方进攻得分。

如果你在进攻中被对方连续逼退，就失去这一局。

如果你在规定时间内，攻入对方禁区，可以选择“射门”得分。

七、操作要领

(1)在决定进攻方式后，要很快地按2次确定键，才能进行传球或射门。

(2)你要随时根据屏幕上显示的双方站位情况，选择进攻和防守的队员，以便针锋相对地与对手周旋。

(3)整个球场分为5个区域，你要根据不同的区域选择不同的进攻战术：

①你方的球门到5码线之间，这一区域，在这5条线之间，你首要的任务是避免被对方阻截下球，要持球飞快地通过这一区域。

②你方的5码到20码线之间，这一区域你仍然要小心，可以用一些花招迷惑对手，增加一些直传球，但要注意传球后的保护，不要让对手断下来。

③在双方的20码线之间，在这一区域你可以尽情地发挥，采用一些多变的战术以使进攻更具有攻击性。

④在对方的20码至5码线之间，你要小心一些，此时对方采取人盯人防守，你可以采用一些中距离传球拉开空挡进攻，如果实在不行，可以射门了。

⑤在对方的5码线至球门之间，你要勇敢地进攻，直至触地得分。

八、游戏结束

时间一到，不论胜负，游戏立刻结束。

决战俄罗斯

一、游戏简介

本游戏由软体世界制作。中文版。

俄罗斯方块是一种风行全球的益智游戏，本游戏节目比常规的俄罗斯方块更具吸引力，并且可以由两个游戏者对打或与电脑比试，魅力极大，令人爱不释手。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。

(2)显示器：VGA。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 3.0 以上环境。

(5)其它配置：可配置 ADLIB 卡。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 Play.bat 文件。

打入主运行文件后，屏幕出现选择菜单如下：

人数：　一人　　　　二人

模式：　对战　　　　各玩各的

S,F,16T,4,B：要　　　不要

对手：　入门

音效：　魔音卡　　PC 喇叭　　无声

按键：　左视窗　右视窗

左：　<键名>　　<键名>

右：　<键名>　　<键名>

旋转：　<键名>　　<键名>

丢下：　<键名>　　<键名>

本菜单用上、下箭头键选择各个项目，在每个项目中，用左右箭头选择。各项目解释如下：

(1)人数：一人是一个游戏者单打；二人是两个游戏者同时玩。

(2)模式：对战是左右视窗的两个游戏者之间或一个游戏者与电脑对打；各玩各的是左右视窗两个游戏者互不干扰。

(3)帮助项目的选择：S,F,16T,4,B 是游戏中的帮助项目，选择要则有，选择不要时，游戏中不出现这些帮助项目。

(4)对手：当你选择一人且是对战时，在这里选择电脑对手的水平，共分为入门、进阶、

高手、超级高手和神等五个级别。用左右箭头选择级别。

(5)音效:选择音效方式。

(6)按键:用左、右箭头移动红色光条到"左视窗"或"右视窗"上,再按向下键头,此时,"左"字上有红色光条,再按自己要定义的键,此键在游戏中为将方块向左侧移动,按了一键之后,"右"字上出现红色光条,再按键定义游戏中向右移动的键,如此直到四个功能键全部定义完毕。

完成上述工作后,按空格键开始游戏。

四、控制方法及操作说明

1. 方块的形状

此游戏中方块共有 7 种形状。如图 3—13 所示:

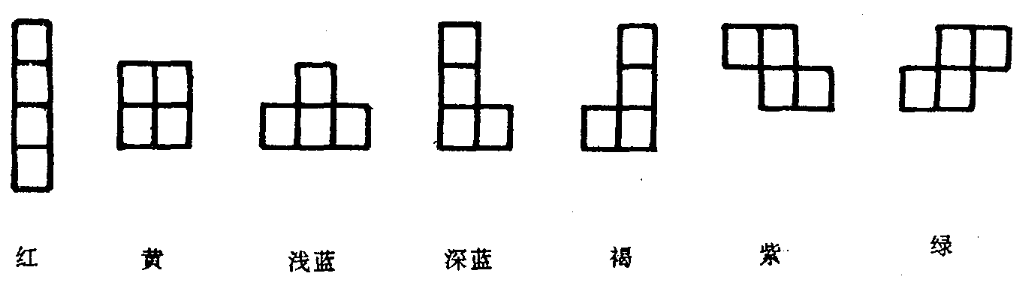


图 3—13

2. 帮助项目

当第三项选择了"要"之后,游戏中有的方块上会出现以下字样,当带有这些字样的那一行消去后,会提供相应的帮助。同时消去多行时,以最下面的字为主,其余的字则无用。

(1)S:图像为枪,按一次旋转键可发射一颗子弹,当子弹碰到方块时,则消除一个单位的小方块,运用得好,可以将所积余的方块全部消除掉。枪是不断下落的,当其碰到方块时,则帮助结束。

(2)F:图像为鸟,按一次旋转键,其向下放出一个单位大小的小方块,利用它可将屏幕上方块间的空缺填满,从而消去整行的方块。

(3)16T:图像为大重锤,其下落的途中所遇到的所有方块全部消除,宽度为三个单位。

(4)4:将屏幕上的方块消去 4 行,是很有用的。

(5)B:图像为红色圆形炸弹,可将所落处的方块炸掉。

3. 得分

每落下一个方块均可得分,主要是消除整行时的得分高,其得分如下:一次消去一行,得 100 分;同时消去两行,得 200 分;同时消去三行,得 400 分;同时消去四行,得 800 分。

4. 方块的旋转

旋转键将方块按逆时针方向旋转。方块旋转是绕重心来进行的,因此当在最边上时,大部分方块不能旋转。要旋转它们,需先将它们稍稍向中部移动。

5. [F1]、[F2]、[Esc]键的使用

游戏中,[F1]是音乐开关,[F2]是音效开关,[Esc]为退出当前游戏,若是对战、则以

当时得分多少判定胜(Win)负(Fail)。

6. 得分的计取

对战有对战排行榜,各玩各的有高分排行榜。当你的得分超过原榜上最后一名时,你可将名字写在排行榜上,最后一名自动取消。

7. 游戏的结束和重设

游戏结束后,按[Esc]键退回 DOS;空格键用同样的配置继续游戏;回车键是回到选择菜单,重新设置游戏。

8. 计分注意事项

对战时,一方结束后,另一方也随之结束,负方所得分的一半加到胜方,负方分数为零。各玩各的时,两方互不干扰,一方失败,另一方仍可继续玩。

9. 方块速度的变化

本游戏和普通俄罗斯方块不同,当你得到一定分数后,方块下落的速度会突然变得很快,但它仍可移动,要特别小心。在你达到最快速前,方块的下落速度会比通常稍快,此时,要尽快把所积累的方块消去,以便留下更多的空间。速度极快时,你只要消去一定的行数,速度就会变为普通速。每隔一定的分数段,就会出现一次快速下落。

10. 消去行的转移

对战时,一方若同时消去两行及两行以上时,所消去的行转移至对方的最底层,将对方的方块加高,并且,对方正在下落的那一个方块自动消失。

11. 难度的变化

游戏中,两个视窗的最上端所显示的方块是下一个将要出现的方块,侧面的 SCORE 是得分,LINE 是所消除的行数,LEVEL 是级别,随着得分的增加,级别自动上升、难度加大。

俄罗斯方块 I

一、游戏简介

本游戏与"决战俄罗斯"有所不同,首先方块上无长度单位作为标记,是光滑的;其次,它的得分方式不同,消去整行时不得分,按落下的方块数计算分数。

二、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS-2 及其兼容机。

(2)显示器:适合所有类型的显示器。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 2.0 以上环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 TETRIS.EXE 文件。

游戏开始前要选择难度：

What's your level<0－9>

输入数字，按回车键。0级最容易，9级最难。

四、主要控制键

(1)[1]键：按一次可看出下一个将要出现操作的方块。

(2)[4]键：将当前的方块迅速丢下。

(3)[6]键：加快速度。

(4)[7]键：左移。

(5)[8]键：旋转。

(6)[9]键：右移。

五、操作说明

1. 屏幕介绍

本游戏只有一个视窗，也就是只能有一个人玩。左上方为得分 SCORE；右下方为下一个将要出现的方块 NEXT；左下方为所落下的各种方块的数量，共七种颜色，代表七种不同的方块，下面 Σ 为各种方块的总数；右上方为帮助 HELP。

2. 方块的颜色

方块共有7种，如图3－14所示：

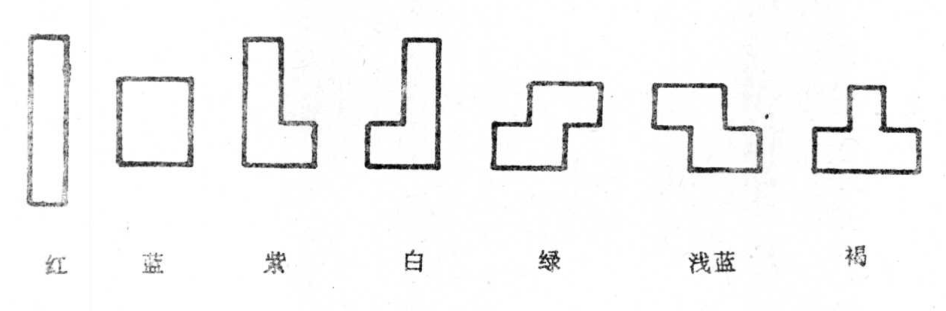


图 3－14

3. 游戏的结束与重设

当方块堆积到顶部时，游戏结束。此时，电脑会问：

Once more (Y/N)

回答 Y，则重新开始游戏；N 则结束，返回 DOS。

4. 游戏级别选择的技巧

若要打到高分，可先选较高级别。游戏难度随分数的增加而加大，即方块下落速度越来越快。先选高级别，因为开始时，视窗内无方块堆积，较易过关，通过了高级别后，再玩低级别那就比较容易得到高分。

5. 底部空缺的填充

方块落到底部时，仍可稍作左右移动，利用这一点可以填充底部所留下的空缺(决战俄罗斯亦可用这个方法)，如图3－15所示：

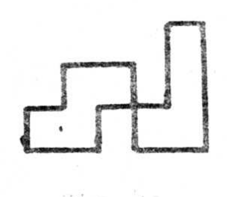


图5-15

当右侧的方块落到底部时，按向左的键，将其插入左侧方块的空隙中，从而填充了空缺。

6. 方块的放置方法

游戏中放置当前方块时，要考虑到下一个方块的放置方法，给它留下尽量好的位置，以免下一个出现时，不好放置而留下空缺。

六、游戏结束

当方块堆积到顶部时，游戏结束。此时，电脑会问：

Once more (Y/N)

回答“Y”，则重新开始游戏；“N”则结束，返回DOS。

若你的得分超过电脑中所存储的前二十名的成绩，则可将你的名字写入，按回车键结束。

加利福利亚之梦
——立体俄罗斯方块

一、游戏简介

英文版。本游戏中方块均为立体，有厚度。方块不是由顶部向下落，而是由屏幕前端向深处前进，极具立体感。每个方块均为透明体，有6种转动方法，难度较普通俄罗斯方块更大。本游戏对培养空间想象力很有好处。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2及其兼容机。

(2)显示器：CGA/EGA/VGA/TANDY。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件名为BL.EXE。

主选择菜单如下：

Start Game：开始游戏；

Choose Setup：选择游戏配置；

Write Setup：将当前配置写入磁盘；

Practice Mode：练习模式；

Demo：电脑演示；

Help：帮助信息；

Quit Game：退出游戏。

用箭头在各项之间移动光条，按回车键选中该项目。下面着重介绍 4 项：

(1)Start Game：按当前的游戏配置开始游戏。

开始前还要选择游戏难度：

STARTING LEVEL

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

用上下箭头移动，按回车键确定。

(2)Choose Setup：此项最为复杂。包括以下几项：

①Flat Fun Pit 5×5×12：选择此项，方块形状规则，难度最小。Pit 后跟的是游戏视窗的尺寸，即长×宽×深。

②3—D Mania Pit 3×3×10：此项中方块形状较为复杂，需掌握各种方块的特点才能得心应手，难度适中。

③Out of Control Pit 5×5×10：此项中，方块极不规则，要求较高技巧，难度最大。

④Change Setup：改变配置，下分 6 项：

a. Pit Dimensions：设置视窗尺寸，又分为 4 项：

(a)Length：设置横向长度，用回车键或左右箭头键选择数字，当循环到自己要选的数字时，按向下箭头进入下一项；

(b)Width：设置纵向长度，方法同①；

(c)Depth：设置视窗深度，方法同①；

(d)Exit：返回 Choose Setup 菜单。

b. Block Set：选择方块复杂程度，用左右箭头键或回车键选择所想要的类型，选好后，按上箭头或下箭头离开此项，有 3 种：

(a)Flat：方块最接近于平面，较为简单；

(b)Basic：方块为常规立体图形，一般；

(c)Extended：方块为不规则立体，复杂。

c. Rotation Speed：方块旋转时的显示速度。

(a)Slow：慢速，方块平滑转动，其形状变化易看清、适合入门水平；

(b)Medium：中速，方块转动较快；

(c)Fast：快速，方块转动极快，看不出其转动过程，需有较高水平和良好的想象力；

(d)Start Game：开始游戏；

(e)Write Setup：将配置写入磁盘中；

(f)Main Menu：回到主菜单。

⑤Main Menu：回到主菜单画面。

(3)Practice Mode：练习方式。方块不向深处移动，游戏者可将其旋转，熟悉其特性，并且可熟悉各功能键的用法。

(4)Help：帮助。

①[Q]、[W]、[E]键：逆时针旋转方块。[Q]键是以屏幕的左右方向为轴逆时针转动方块；[W]键是以屏幕的上下方向为轴转动方块；[E]键是以屏幕的前后方向为轴转动方块。

②[A]、[S]、[D]键：顺时针旋转方块。[A]键是以屏幕的左右方向为轴顺时针转动方块；[S]键以屏幕上下方向为轴转动方块；[D]键以屏幕前后方向为轴转动方块。

③空格键：快速将方块丢到底部。

④[←]、[→]、[↑]、[↓]键：向上、下、左、右移动方块。

⑤[P]键：暂停或继续开关，但暂停时，所有方块均隐去不可见。

⑥[O]键：声音开关。

⑦[Esc]键：中断游戏。

四、操作说明

1. 游戏屏幕介绍

左上角的LEVEL是级别，左下有一长条形，其中所显示的颜色为当前游戏视窗内的各层颜色，最下面的颜色为视窗中最底层的颜色。右侧：SCORE为得分；CUBES PLAYED为已经落到底部的方块数，它以单位大小的方块计数，如图3－16中方块的CUBE数：



图3－16

HIGH SCORE是当前游戏的最高得分；PIT是视窗的尺寸；BLOCK SET是方块形状的复杂程度。

2. **方块的移动**

方块以一定速度由前向后移动，在底部若组成一个无空缺的平面，则该平面消去，倒数第二层变为最底层，依此类推。

3. **判断方块所处的层数**

依照左侧长条形内的颜色块，判断视窗中各种颜色的方块所处的层数，即深浅次序。方块在未落到底以前均为透明体，当其碰到底部或其他方块时，即变得有颜色且不透明，如落在底部的方块为深蓝色，倒数第二层为浅蓝色等等。

4. **观察得分及方块移动速度**

得分超过一定数量后，级别自动升高，即方块向内部移动的速度逐渐变快。

五、游戏结束

当方块累积至最外层时，游戏结束。若你的得分已有资格写入高分榜，则可写入名字，回车键结束。

魔 术 彩 球

一、游戏简介

本游戏由台湾软体世界 1990 年出品，中文版。它是与俄罗斯方块同类的智力拼图型游戏，要求游戏者有很快的反应速度和良好的控制能力。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：VGA。
(3)操纵模式：键盘。
(4)运行环境：DOS 3.0 以上版本。

三、装入运行

本游戏主运行文件名为 VXROCK.EXE。

四、操作要领

彩球出现的形式如图 3－17：

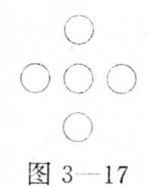


图 3—17

其中 5 个圈代表五种颜色的彩球，用左右箭头控制彩球的左、右移动，向下箭头使彩

球很快地落下，空格键每按一次，外圈的4个彩球按逆时针方向移动一个位置，若5只球同色，则按一次空格键所有5只球的颜色均改变为另一色，五色循环。金色球只出现在中心位置。一排最多可放10只球，一共可堆放10排。

屏幕右侧下方，SCORE是得分数；LEVEL是关数；HI－SCORE是最高分。

本游戏共设8关。其规则如下：

第一关只要设法使2只金色球碰在一起即可将右上侧的画面打开一幅，右上侧画面共分25幅，将其全部打开后就可以通过这一关了。如果你一次使3只金色球碰在一起，那么右侧画面就打开2幅；若同时有4个金色球碰在一起，那么右侧画面打开3幅，其余类推。

第二关要使3只金色球碰在一起，右侧画面才打开一幅，且彩球下落的速度比第一关稍快。

第三关是4只彩球碰在一起，右侧画面打开一幅，速度较上一关更快。后面各关要求碰在一起的彩球数依次增加，速度逐渐加快。没有很高的水平想攻克所有难关是很不容易的。

其余类推。

如果游戏者稍不小心，让彩球堆满10层，则要退出游戏从第一关开始玩。

只有熟能生巧，经过不懈地努力，游戏者才会走向成功。

五、完成得分

游戏者每过一关，计算机根据你消去的彩球层数为你计分，最后一关结束后，游戏让你输入姓名，登记上游戏排行榜。

梦幻几何

一、游戏简介

该游戏属智力拼图类。利用各种形状的积木不断向高处垒起，以达到屏幕的最高处，在垒积木的时候，要防止其倒下并且要在规定的时间内垒到顶，否则就是失败。在游戏过程中，会有一些人告诉你有用的信息，要根据这些来判断你将怎么办，要动动脑筋。

二、游戏背景

城市小猎人的女友被歹徒绑架了，你必须在城市中找到歹徒们想要的东西，以便救出女友……

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2及其兼容机。

(2)显示器：VGA。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 3.0 以上环境。

(5)其它配置:可配置 ADLIB 卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件名为 RS401.EXE。运行后,要选择难度,共有三个等级:鸟蛋级,菜鸟级和老鸟级。按数字键[1]、[2]、[3]键分别对应以上三个等级,难度递增。在此菜单上按[Esc]键,则退出游戏。

五、主选择画面

屏幕上有一手的图形,可用上、下、左、右箭头移动它,在下面的几个项目中,选择方法为:将“手”移至要选的区域中,按下回车键。

(1)左上角:有“结束”字样。若选了此项,则当前游戏结束,返回装入时的菜单。

(2)左下角:为“约定地”,当你所找的物品和所访问的人物足够时,可选择此项以便与歹徒见面。

(3)右下角:为“物品”,可查看目前你所找到的全部物品。

(4)中部:游戏中的地图区,共 12 个区,可以在其中任选一个区。当选中某区后,在右侧的三个空白框中会出现三幅图画,上面两幅为景物,下面一幅为人物。你可以在这三个方框中选择一个作为你要去的地方,在那里你必须过关(详见游戏规则和玩法),才能找到物品或得到信息。若你过了一关,则这一关的图画消失,其所在的那个方框内变为一片空白。

六、功能菜单

在搭积木的过程中,按[Esc]键则功能菜单出现,在菜单中按项目前面对应的数字键来选择。它含有以下几项:

(1)结束:退出游戏,再按[Y]键则回 DOS,按[N]键继续游戏。

(2)音效:音效开关。

(3)音乐:音乐开关。

(4)屏幕模式:模式开关。

(5)动画开关:为 ON 状态时,则有动画显示。在动画显示状态下,共有四种图形:指针向上的钟,指针向下的钟,圆球和红唇。其作用如下:指针向上的钟可以增加游戏时间 5 秒钟;指针向下的钟则减少游戏时间 5 秒钟;圆球将游戏者的速度降低 1(最低为 0);红唇则提高游戏者的速度 1(最高为 4)。若此开关为 OFF 状态,则无动画显示,所有图形皆无用。说明:在 2—5 项中,按空格键在开(ON)与关(OFF)之间选择,再按[Esc]键退出。

七、游戏规则

(1)搭积木时屏幕

最上面显示分数、速度、关数和所剩下的游戏时间。右侧为一个五层的楼房,每层有 3

个房间，房间内有各种积木。最下面为一装卸车，开始时停在楼房下面。

(2)用左右箭头移动装卸车，[Q]、[W]、[E]、[R]、[T]键分别取楼房中一至五层中最右边房间里的积木，每次车子只能装载一个积木。装了积木后，将车子移动至道路的左端，按空格键将积木垒在左边。

(3)在屏幕左上角有一少女画像，将左侧的积木垒至该画像处，则可过了这一关。若在指定的时间内没能将积木垒到要求的高度，则退出这一关。

(4)在每区的地点中，选择景物，过关后，则可找到藏在其中的物品；选择人物，过关后，她会告诉你有关情况。

(5)在三个难度中，鸟蛋级：每个楼层的3个房间中均显示出积木的形状；菜鸟级：只有每层的右边两个房间显示积木形状；老鸟级：只有最右侧的房间中才显示积木形状。

(6)房间中的积木自左向右移动，即当最右侧的积木被取走后，原中间的那个积木移至最右，原最左的积木变为中间的，最左的房间中出现一新的积木。

(7)取积木时，根据左侧累积的情况，从五层中选择最有利的积木。在垒积木时，注意保持平衡，若不平衡则会倒掉，而其下面积木配置不很稳固的话，甚至会引起许多积木同时倒掉，而前功尽弃。

(8)装卸车行至左边时，有五个彩色的位置，车子的前端可停在其中任一个上，以调整积木放置的位置。例如：车子开到最左端的位置，可将积木放于最左边，而停于从左边数第二个位置时，放置的积木也相应地向右方偏一个位置。不过，对于长度为5的积木，只能将车子开到最左边放置它，长度为4的，可有两个位置放置，其余类推。

跳　鸟

一、游戏简介

本游戏由ORION SOFTWARE公司出品，英文版。

本游戏属于智力拼图类游戏，情节生动有趣，是娱乐消遣的好游戏。

二、游戏背景

你，一只跳鸟要在一个3维的锥体上沿对角线一个立方体接着一个立方体来回地跳，直到将整个锥体的颜色变换成屏幕左边的颜色为止。

有许多危险等着你，你必须躲开，就看你的了。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/T/PS－2及其兼容机。

(2)显示器：适合所有类型的显示器。

(3)操纵模式：键盘/操纵杆。

(4)运行环境：DOS环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 JBIRD.EXE 文件。

打入主运行文件后，屏幕上出现菜单让你选择：

A. NOVICE （难度为一般）

B. INTERMEDITE （难度为中等）

C. ADVANCED （难度为高级）

D. BRUTL （难度为最高级）

E. ONE PLAYER （单人玩）

F. TWO PLAYER （双人玩）

G. FOR OTHER OPTION （其他功能）

用户可以按选项前面的相应字母选择游戏难度和玩的人数，然后按空格键进入游戏，按操纵杆则也进入游戏，但操纵模式就为操纵杆了。

如果按[G]键，则出现主菜单(其中 A—F 与前面菜单相同)：

G. GO TO J—BIRD DEMO （进入游戏演示）

H. SHOW HIGH SCORE （察看游戏最高得分）

I. INSTRUCTION （游戏指导）

J. JOYSTICK ADJUSTMENT （调节操纵杆）

K. COPYRIGHT NOTICE AND WARRANTY （游戏版权显示）

在这里，用户也可以进行选择。

五、主要控制键

(1)[1]或[F7]或数字键区的[7]键：控制跳鸟向左上方运动。

(2)[=]或[F8]或数字键区的[9]键：控制跳鸟向右上方运动。

(3)[P]或[F9]或数字键区的[1]键：控制跳鸟向左下方运动。

(4)[W]或[F10]或数字键区的[3]键：控制跳鸟向右下方运动。

六、操作说明

每次跳鸟只有 3 次机会，并且只能沿对角线跳跃，每当出现蓝色或红色的小球、蛇、黑猫时，危险就来临了，如果跳鸟与这些东西相遇(其中蛇和黑猫会主动追击你的)，则减少一次机会。因此一定要小心谨慎、眼明手快地控制跳鸟躲过危险。

在每一关的锥体旁边有两对翅膀，当蛇出现并追你时，及时跳上翅膀，你会飞至锥体的顶端，蛇追击你则会从锥体上摔下去。

游戏开始比较简单，到后来锥体的颜色变得越来越复杂，并且只能经过每个立方体奇数次，因此一定要选择好最佳的跳跃路线。

七、游戏结束

当跳鸟用尽机会之后游戏结束，计算机自动计算并登记得分情况。

打　砖　块

一、游戏简介

本游戏由 VINCE BIY 出品，英文版。

本游戏属智力类游戏，设计构思巧妙。它以物理上的碰撞原理为基础，通过小球在砖块与小板之间的反弹来打通墙壁，具有很强的趣味性。

二、游戏背景

这是一幢由四层砖块砌成的墙，一幢墙就是一关，你要利用手中的 5 个小球将所有的砖块打开，才能进入下一关。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：CGA/TANDY/单显。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 BRICK.EXE 文件。

打入主运行文件后，屏幕上出现游戏主菜单：

(1)START GAME：开始游戏。

(2)INSTRUCTION：介绍本游戏的控制方法。

(3)COLOR TEST：测试计算机显示器的颜色显示。

(4)ADJUST DISPLAY：用户可以用光标键调整游戏在屏幕上的显示位置。

(5)TURN ON/OFF SOUND：开/关音乐。

(6)COMMENTS：显示本游戏的版权说明。

用户可以按[1]—[6]数字键选择。

五、主要控制键

(1)[INS]键：向右移动小板。

(2)[CAPLOCK]键：向左移动小板。

六、操作说明

(1)本游戏有 3 种难度可以选择：

①PLAYER：新手。

②EXPERT：熟手。

③MASTER：老手。

用户可以按[1]—[3]键进行选择。

(2)要眼疾手快地移动，将小板移动到小球将要落下的地方。

(3)尽量让小球一次打碎一块砖，否则小球的回落路线不好判断。

(4)游戏过程中有深色的砖块出现，打中了可以得很多分。

(5)如果小球回来落不到小板上，小球的数量就减少一个。当小球的数量为0时，游戏结束，这时用户可以选择[Esc]键退出游戏或者选择[N]键继续从头玩起。

七、游戏结束

当小球数为0时，计算机根据你打碎的砖块数自动计算出你的得分，并提示你是否想继续游戏。用户可以自由选择。

推 箱 子 I

一、游戏简介

本游戏由SPHERE公司出品，英文版。

这是一个益智拼图游戏，在错综复杂的道路上，堆满了箱子，你要在时间限制之内，将全部的箱子推到指定地点，这可是项细活！，

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS—2及其兼容机。

(2)显示器：CGA/EGA/TANDY/VGA。

(3)操纵模式：键盘/操纵杆。

(4)运行环境：DOS环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为SO.EXE文件。

打入主运行文件后，游戏让你选择显示器类型和操纵模式：

你可以按[C]键和[K]键设定游戏为CGA显示方式和键盘操纵，如果显示器类型为TANDY，则按[T]键，操纵杆方式则按[J]键。

四、主要控制键

(1)光标键：上、下、左、右移动。

(2)[Esc]键：退出当前操作。

(3)回车键：选定键。

五、操作说明

进入游戏以后，有 3 道门，分别为 EXIT（退出）、EDIT（编辑）和 PLAY（开始游戏）。你可以移动光标到要进的门前站住，然后按回车键就能进入相应的房间。

在 PLAY 房间里，你可以单人玩（SINGLE）也可以与别人进行比赛（TOURNAMENT），移动光标让你所需的选项变红，然后退出来选择 PLAY GAME（进行游戏），就可以玩了。

本游戏有时间限制，在选择 PLAY GAME 后，有时间选择，你可以在 1—99 之间选择游戏时间（开始默认为 20），不过你开始只能最大定义为 50。选定后按[Esc]键退出，这时你可以选择 1 个人（共有 4 人）进行游戏。

在游戏中，你要选择最佳路线，将若干个箱子推至标着菱形的地方。

注意：你 1 次只能推动 1 个箱子。

六、游戏完成

当你顺利完成推箱任务后，计算机自动根据你的步数、所用时间计算你的得分（POINT），并决定是否增加你的级别（LEVEL）。

中国象棋 I

一、游戏简介

本游戏为当前计算机象棋游戏中棋力最高的节目之一，操作简便，图文并茂，并带有一定故事情节，能给象棋爱好者带来极大的精神享受，并能对你提高象棋技艺以很大的帮助，游戏中的棋士来自古今中外，学习他们，打败他们，你就能成为象棋的高手。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：VGA。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS3.0 以上环境。

三、装入运行及设置

本游戏的主运行文件名为 CH.EXE 文件。

运行之后，弹出一个菜单（“手”为光标），选项分别为：

(1)New：开始一个新游戏，然后由你来输入或选择你的姓名（Name）、性别（Sex）、年龄（Age）、体重（Weight）、身高（Height），这里有三个标记，它们分别是：“◆”代表循环改变；“▲”代表数值增加改变；“▼”代表数值减少改变。将光标键移动到[OK]项，按回车键

确认继续，移动到[CANCEL]项，则退回上一级菜单。

(2)Restore：继续一个原先的存挡游戏，用光标键选择好你的存档文件，将光标移动到[RESTORE]项上，按回车键确认继续，移动到[CANCEL]项，则退出。

(3)Quit：结束游戏，退回 DOS。

开始新游戏后，由你来回答三个问题，弹出你一个带有你的照片的菜单，将光标键移动到[OK]项，按回车键确认继续，移动到[CANCEL]项，则由你来重新定义。

存档文件共有八个，选择一个不重要的，将其洗去，将你的存挡文件登录上。

之后，显示出一幅左方是一个老人的头像，右方为 6 个石头大按钮，代表 6 个区，这里共有 37 名棋士，除去左侧的老人之外，6 个区中每个里有 6 名棋士，这时按[Esc] 键可弹出你的基本情况的一个菜单，上面有你的姓名(Name)、积分(Score)、排名(Rank) 和赢(Win)、和(Even)、负(Lose)的场次，并在右侧有五个命令项供你选择使用：

(1)Save：存储进度。

(2)Music：音乐开关。

(3)Ranklist：查看排名表，红色的为你当前的排名和积分。

(4)Quit：结束游戏，退回 DOS。

(5)Contnue：退出，继续。

选择一个区，按回车键确认，则显示出该区的六名棋士的姓名和等级，将光标键移动到[CANCEL]项，则退回到上一级菜单，移动到[ENTER]项，按回车键确认继续，显示出棋士的照片，将光标键移动到棋士的照片上，可选择查看各个棋士的姓名、积分、等级(以"★"为标记)和其他基本情况，将光标键移动到[GO]项，按回车键确认开始游戏，移动到[EXIT]项，则退回到上一级画面。

四、象棋基本知识

中国象棋是以黑红棋子代表两军在棋盘上进行对垒的智力竞技项目。象棋盘上共有 90 个交叉点，棋子应摆放在交叉点上，中间没有划通直线的地方叫做"河界"，上方和下方划有交叉线的地方叫做"九宫"。共有黑红两组 32 个棋子，由对弈的双方各执一组。对局时，由执红棋的一方先走，双方轮流各走一着，称为一个回合。走棋的一方，将某个棋子从一个交叉点走到另一空着的交叉点，或者吃掉对方的棋子而占领其交叉点，就算走了一着。将、帅每一着只准在九宫内走一步，进、退、横走都可，将和帅不准在同一直线上不隔任何棋子地相互对面。双方的士每一着只准沿九宫斜线走一步，可进可退。象走"田"字，当田字中心有别的棋子时，则不能跳过。马走"日"字，如果在一直（或一横)的地方有别的棋子时，它就不能走过去。车每一着可以直进、直退、横走且不限步数。炮在不吃子的时侯，走法同车，吃子时须隔一个棋子跳吃。兵卒在没有过河界时，每着只准向前直走一步；过河界后可向前也可横走一步。除将帅外，任何棋子都可以听任对方吃或主动送吃。对弈时，常分为布局、中局和残局三个阶段。中局阶段是一盘棋里变化最复杂、双方拚搏最激烈的阶段，常能影响全局的胜败。残局下得好坏也是不容忽视的。

五、操作说明

游戏开始之后，屏幕中央出现已摆好棋子的一副棋盘；屏幕左方显示对局双方的照片；屏幕的右方显示着“局”、“悔”两个大字。将光标移动到“局”字上，按回车键表示本局重新开始，共有五次机会；将光标移动到“悔”字上，按回车键表示悔一着棋，共有五十次机会。

对弈时，将光标(“手”)移动到你想要移动的棋子上，按一下空格键，则该棋子微微抬起，然后用光标键将该棋子移动到你想要走的位置，再按一下空格键，就算走了一着棋。当你想不走这一着棋时，且棋子已经抬起，则将该棋子移动到原位置，再按一下空格键。

按[Esc]键，弹出一副菜单，左侧显示有 Round(现下的回合数)，回合数到一百时任没有分出输赢则为和棋；Ememytime(对方所用的时间)；Player time(本方所用的时间)；Player score(根据现在情况，可能的得分情况)。右侧显示有 Save&Exit(存储退回 DOS)；Give up(认输)；Continue(继续)。

根据对方的积分的不同，赢一局得一定的分数；和局不得分也不减分；输一局减一定分数。

计算机根据你的积分情况登录游戏排行榜。

中国象棋 Ⅱ

一、游戏简介

本游戏为英文版，操作简便，是你闲暇时娱乐放松的好伙伴。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器：适合所有类型的显示器。
(3)操纵模式：键盘。
(4)运行环境：DOS 环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为 CCHESS. EXE 文件。
打入主运行文件后，屏幕上出现：
1. IBM COLOR / GRAPHICS ADAPTE　　(IBM 彩色显示卡)
2. HERCULES GRAPHICS CARD　　(单色显示卡)
你可以按[1]或[2]键选择显示方式。
然后屏幕上出现：
IS THIS A COLOR MONITOR ? (Y/N) (是否是彩色显示器)

如果选择[Y]，则计算机以红绿方式显示棋盘，否则以黑白方式显示棋盘。

接下来屏幕上显示：

NOTE：the red side always plays first（红方先行）

would you like to play red?（y/n）（你选红方吗?）

用户按[Y]或[N]键选择后，还要选择游戏难度(LEVEL)，共有6级，用户可以按数字键进行选择。

四、操作说明

游戏根据用户选择的难度、速度由快到慢，屏幕上将棋盘横向分为9行，以英文字母A—I标识，纵向分为10列(包括界河)，以0—9标识。

用户移动棋子可以在屏幕上ENTER MORE处打入命令，形式如下：

起始位置—目的位置

其中位置以其棋子在棋盘上的纵横坐标标识，英文字母在前，数字在后。

在棋局过程中，你可以在ENTER MOVE处输入控制命令：

/S 停止游戏，回到DOS系统。

/F 换边。

五、游戏结束

当你选择退出游戏后，屏幕问你：

DO YOU NEED A HARD COPY OF THE MOVES?（Y/N）（你需要保存棋谱吗?）

DO YOU WANT TO DISPLAY THE TRACED VARIABLES?（Y/N）（你想看跟踪结果吗?）

用户进行选择后，计算机经过处理，退回DOS环境。

象棋特级大师

一、游戏简介

本游戏是INTERPLAY公司于1988年出品，中文版。

本游戏可帮助游戏者来训练中国象棋的水平。游戏既可人机对战，也可双人对战，对战的棋谱可通过打印机打印出来，作为留存。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS—2及其兼容机。

(2)显示器：适合所有类型的显示器。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为 XQ.BAT 文件。

四、主要控制键

游戏开始之后，在屏幕左方有一个主菜单，共分十项，你可以按菜单项前面的字母进行选择。下面作一简单介绍：

(1)G(AME)：游戏开始；

(2)B(ACK)：回一步棋；

(3)F(ORWARD)：恢复所回的那一手棋；

(4)N(EW)：开始新游戏；

(5)E(DIT)：在棋盘上设立棋子的位置，用光标键选定位置，[F1]—[F7]键和[1]—[7]键分别代表黑方和红方的将(帅)、士、象(相)、车、马、炮、卒(兵)，空格键取消，[Z] 键清除所有的棋子，[Esc]键完成退出；

(6)C(HANG)：换边；

(7)[+]，[-]键：调整级别；

(8)D(ISK)：磁盘操作，其中[S]键存储游戏，[R]键取出游戏；

(9)P(RINT)：打印，其中[9]键选 9 针打印机，[2]键选 24 针打印机；

(10)O(PITION)：其它选项。

五、操作指导

游戏开始之后，有一虚线小方框显示在棋盘上，用光标键来移动方框中你将要移动的那个棋子所在的位置，按空格键，再移动方框，到你这个棋子要移动的位置，按空格键，则算走完一步棋。将对方的王将死，或自己的王被将死，则一盘棋结束。在游戏过程中，按[Esc]键则弹出主菜单。

国 际 象 棋

一、游戏简介

本游戏是 INTERPLAY 公司于 1988 年出品，可帮助游戏者来训练国际象棋的水平。游戏既可人机对战，也可双人对战；既可设定为二维空间，也可设定为三维立体空间战，是棋类游戏中的代表作。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS-2 及其兼容机。

(2)显示器：适合所有类型的显示器。

(3)操纵模式：键盘/操纵杆。

(4)运行环境：DOS 环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为 CHESS. BAT 文件。

四、主要控制键

游戏开始之后，按[F1]键弹出主菜单，共分四项，下面作一简单介绍：

(1)DISK(文件)：共分五项：LOAD GAME：选择一个以前所存储的进度继续；SAVE GAME：存储游戏进度；NEW GAME：开始新游戏；SETUP BOARD：在棋盘上设立棋子的位置，选择为 CLEAR(清除所有的棋子)、RESTORE(恢复原样)、DONE(确认)；QUIT：结束游戏，退回 DOS。

(2)MOVE(移动)：共分四项：FORCE MOVE：向前移动；TAKE BACK：回一步棋；REPLAY ：恢复所回的那一手棋；SUGGEST MOVE：要求计算机提示。

(3)SETTINGS(设置)：共分十项，第一、二项为声音的开(ON)、关(OFF)；第三、四项为显示模式为三维空间(3D)、二维空间(2D)；第五、六、七项设定红方为人(HUMAN)、机(IBM)、自动(MODEM)方式；第八、九、十项设定蓝方为人(HUMAN)、机(IBM)、自动(MODEM)方式。

(4)LEVEL(水平)：共分十一项，有 1—9 水平级的选择，最后为考虑时间的设定。

五、国际象棋的基本知识

国际象棋棋盘是个正方形盘，由纵横各 8 格、颜色一深一浅交错排列的 64 个方格组成。棋子在这些方格上活动。棋子是立体形状的，分黑白两组，每组各自有 16 个棋子，其中有一王、一后、双车、双马、双象和 8 个兵。棋盘底格上最外面的两个格子摆车，车里面摆马，马里面摆象，靠左象的是后，靠右象的是王，底格前面一排的 8 个格子摆兵。王每次横、直、斜都可以走，但只限一格。后每次不仅横、直、斜都可以走，而且格数不限，它是全盘威力最大的棋子。车每次横、直都可以走，格数不限。其威力仅次于后。象只可以斜走，且格数不限。马每走一步先是横走或直走一格，然后再斜走一格，没有拌马腿的限制。兵只能向前直走，不得后退，在原位未动过的兵，第一次最多直走两格，以后每一步只能走一格。每走一步棋时，如果一方棋子将要走到的格子有对方棋子，就可以吃掉它。兵的吃子法则有不同，它是斜进一格吃子的。兵由开局时的原位向前直进两格时，如与对方的兵并列在一起，则对方在应棋时，可立即用兵斜进一格把它吃掉，但隔一步再吃不行。任何一个兵直进到达对方的底线时，即可升变为任何一种棋子，但不能变王，也不能不变。每局棋中，双方各有一次机会，使自己的王和一个车来个双动作，即王朝车的方向移动两格，然后车越过王而放在王紧邻的一格上。

六、操作说明

游戏开始之后，有一蓝方框显示在棋盘上，用光标键或一些特殊键([1]—[8] 的数字

键代表竖排的 1—8 格，[A]—[H]的字母键代表横排的 1—8 格）来移动方框到你将要移动的那个棋子所在的位置，按回车键，则有一个红框将此棋子框住，再移动蓝色方框，到到你这个棋子要移动的位置，按回车键，则算走完一步棋。

七、游戏结束

将对方的王将死，或自己的王被将死，则一盘棋结束。

围 棋 I

一、游戏简介

围棋的发展历史已有几千年了，经过历代众多围棋高手的努力，围棋的规则日益完善，水平不断提高，已成为人们最喜爱的体育和娱乐项目之一。本游戏是 1991 年由日本 DAVID FOTLAND 公司出品，英文版。面向广大围棋爱好者，给他们提供一个不知疲倦的对手。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。
(2)显示器：VGA。
(3)操纵模式：键盘/操纵杆。
(4)运行环境：DOS 环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为 GO.EXE 文件。

游戏开始之后，在屏幕的右上方显示出设定配置的菜单，共有 9 项，红色的为当前的项目，按光标键来选择，[↑]和[↓]键选择项目，[→]和[←]键选定到你所想要的状态。

(1)Graphics type ：选择显示器的类型，有以下类型供你选择：VGA(640×480)、MCGA(320×200)、HERCULES、TANDY(320×200)、LAPTOP、MONOCHROME VGA、MONOCHROME CGA、CGA(320×200)、EGA(640×380)。

(2)Board size：选择棋盘的大小，有以下类型供你选择：19×19、17×17、15×15、13×13、11×11、9×9。

(3)Handicap：选择让子的数目。0 为分先，2—29 为让子的数目。

(4)Computer plays：选择计算机为何方，WHITE——执白，BLACK——执黑，BOTH——自动演示，NEITHER——双人对下或打谱。

(5)Playing level：选择计算机水平的高低，有 1—20 级供你选择。

(6)Beep for atari：打吃时是否发出声音。

(7)Beep for move：落子时是否发出声音。

(8)Rules:选择规则是日本(Japanese)规则还是中国(Chinese)规则。

四、主要控制命令

游戏开始之后,在屏幕的左下方显示出基本命令的菜单,共有10项,通过热键来控制([F1]—[F10]键),下面作一简单介绍:

(1)Setup help(F1):提供设置的各项解释。

(2)Previous choice(F2):当前设置项目的前一个配置。

(3)Next choice(F3):当前设置项目的后一个配置。

(4)Save setup(F4):存储当前设置。

(5)Restore game(F5):恢复原先存储的一盘棋,屏幕上方显示出存档文件名,用光标键选择,回车键确认。屏幕下方为命令菜单:

①Directory(F2):改变当前目录。

②Delete File(F4):删除当前文件。

③Previous Menu(F9):返回主菜单。

④Quit(F10):退出。

(6)View game(F6):查看原先存储的一盘棋,命令同第五项。

(7)Problems(F7):由计算机出题供你回答。

(8)Go tutorial(F8):围棋规则介绍。

(9)Play go(F9):开始游戏。

(10)Quit(F10):结束,退回DOS。

五、围棋的基本知识

围棋盘由纵横各19道线交叉组成,共形成361个交叉点,棋子便下在这些交叉点上。围棋分为黑白两组,各有180个棋子。围棋的着子规则十分简单,执黑子方先下一子,然后执白子方续下一子,如此循环直至终局。棋子和棋子之间通过黑线产生种种关系。下子的位置,除了一些特定的情况外,没有更多的限制。每个棋子或几个棋子都有通过黑线于它连通的相邻的交叉点,这些交叉点就是这一棋子或几个棋子的“气”。如白(黑)方某几个棋子的所有气都被黑(白)方棋子全部占领,则白(黑)方的这几个棋子就没有气了,不能在棋盘上继续存在,称作被黑(白)方“提子”。图3—18中的X位,如果不仅在A、B、C、D处都有黑子,而且在E、F、G、H当中三处有了黑子,那么X位就被称为是黑棋的“眼”,而且是一个完整的眼,即“真眼”。图3—19也是一个真眼。图3—19所示有两个真眼。一块棋当它有了至少两个真眼,即使它被对方的子紧紧包围得一口外气都没有了,也永远不会被对方提去,此时称这块棋是“活棋”,如图3—19。在图3—20中,如果黑处的任何一个位置为白方所占,黑棋就没有了两个真眼,我们就称这块黑棋还没有活。如果这块棋再被白方紧紧包围住,就成了“死棋”。死棋最终是要被对方提起来的。一局棋终了,根据双方占地情况的多少来判定胜负。

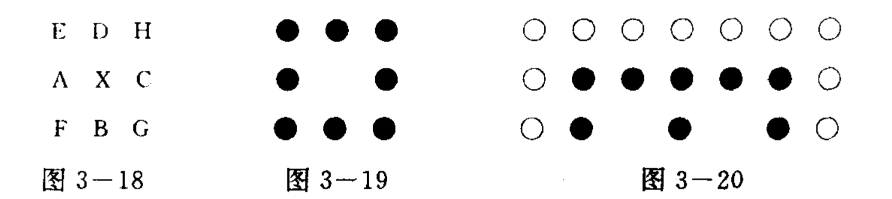


图 3—18　图 3—19　图 3—20

六、操作说明

选择开始游戏后，左上角的方框中，显示的是现在由何方落子，右下角显示双方的提子情况，按[Esc]键，在屏幕的左下角显示出命令菜单，分别为：

(1)Help/Rules(F1)：提供各项命令的解释。

(2)Pass(F2)：本方不落子，由对方走，当双方均"PASS"时，本局棋结束。

(3)Retract(F3)：回一手棋。

(4)Why(F4)：解释对手落子的意义。

(5)Hint(F5)：提示。

(6)Setup(F7)：退回设置菜单重新设置，按[F9]键(CONTINUE GAME)，则返回上一级菜单。

(7)New Game(F8)：重新开始。

(8)Score/File(F9)：显示出双方占地情况。

①Help(F1)：帮助。

②Score(F2)：双方占地情况。

③Black points(F3)：黑方占地情况。

④white points(F4)：白方占地情况。

⑤Save game(F5)：存储游戏。

⑥Display game(F6)：显示。

⑦New game(F8)：重新开始。

⑧Continue game(F9)：继续。

⑨Quit(F10)：结束。

(9)Quit：结束，退回 DOS。

当轮到由你着子时，用光标键将光标(红色小方块)移动到你要落子的位置，按回车键则算走完一着棋，再由对方走棋。

围　棋　Ⅱ

一、游戏简介

本游戏由 EUROPHONE SOFTWARE 公司出品，英文版。

“纵横十九道，迷煞多少人”，本游戏短小精悍，内容丰富，是闲暇娱乐的极好游戏伴侣。

二、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器:适合所有类型的显示器。
(3)操纵模式:键盘或操纵杆。
(4)运行环境:DOS 环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为 NEESIS. EXE 文件。

四、游戏菜单

打入主运行文件后，屏幕上出现一级菜单：
[F1]键:SETUP MENU(设置菜单)。
[F2]键:GAME MENU(游戏菜单)。
[F3]键:JOSEKI MENU(操纵杆菜单)。
[F4]键:TACTICS MENU(战术选择)。
[F5]键:RECORD MENU(档案菜单)。
[F6]键:EDIT MENU(编辑菜单)。
[F7]键:PLAY(进行游戏)。
[F10]键:QUIT TO DOS(退出游戏返回 DOS)。
用户可以按菜单项代表的功能键，进入 2 级子菜单。

1. 设置菜单

[F1]键:BOARD SIZE(棋盘大小)，可以是 9×9、13×13、19×19。
[F2]键:HANDICAP(让子)，可以让 2 个至 9 个子。
[F3]键:BLACK PLAYER(黑方)，可以设置为计算机和人。
[F4]键:WHITE PLAYER(白方)，也可以设置为计算机和人。
[F5]键:RULES(规则)，可以选择中国方式或日本方式。
[F6]键:TACTICS CONTROL MENU(游戏战术选择)。
[F7]键:DISPLAY CONTROL MENU(输出方式控制)。
其中战术选择：
[F1]键:自由度，可以从 2 级到 5 级。
[F2]键:搜索广度，可以从 1 手到 10 手，也可以选择无限手(UNLIMIT)。
[F3]键:搜索深度，可以从 5 手到 20 手，也可以选择无限手(UNLIMIT)。
[F4]键:搜索步数，可以从 5 步到 100 步，也可以选择无限手(UNLIMIT)。
[F5]键:观察搜索结果。
其中输出方式控制：

[F1]键:声音开/关键。

[F2]键:网络开/关。

[F3]键:记忆,可以选择所有下过的步子(ALL MOVE),也可以选择最近一手(LAST MOVE)。

[F4]键:复盘速度,可以从 0 到 10。

[F5]键:行棋格调。

2. 游戏菜单

[F1]键:观看双方得点情况,按[F8]键返回。

[F2]键:计算机为你找出大场所在。

[F3]键:回棋。

[F4]键:一步一步复盘。

[F5]键:删除所有的棋。

[F6]键:持续复盘。

[F7]键:重新手谈。

[F8]键:不应棋,让对方多走一步。

3. 操纵杆菜单

按[F1]键调整操纵杆,其中:

[F1]键:左上方移动。

[F2]键:右上方移动。

[F3]键:左下方移动。

[F4]键:右下方移动。

4. 档案菜单

[F1]键:存储游戏。

[F2]键:读入存档。

[F3]键:设定存档路径。

[F4]键:读出最近一个存档。

[F5]键:读出当前存档的下一个存档。

[F6]键:屏幕显示菜单,

其中:

[F1]键:显示棋盘上的 X,Y 向位置;

[F2]键:用小写字母在屏幕走;

[F3]键:用大写字母在屏幕走;

[F4]键:在棋盘上摆白点;

[F5]键:在棋盘上摆黑点;

[F6]键:在棋盘上轮流摆黑白棋;

[F7]键:打印屏幕。

5. 编辑菜单

可以编辑死活题目:

[F1]键:在棋盘上摆黑棋。
[F2]键:在棋盘上摆白棋。
[F3]键:在棋盘上轮流摆棋。
[F4]键:将棋盘收拾好。

五、操作说明

在下棋过程中,要注意观察屏幕右上角的显示框,其中:
[TIME]:显示黑白双方的用时情况。
[PRISONERS]:表示黑白双方被吃住的字数。
[TURN]:表示双方一共下了多少手。

桥 牌 I

一、游戏简介

本游戏由 CYBRON 公司于 1986 年出品,英文版。

本游戏对你学习桥牌和锻炼你的桥牌水平会有很大的帮助,并且在游戏中你可以根据自己的需要来改变一些配置,来重点锻炼你某一方面的牌技。并且此游戏可多人共同来玩。

二、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。
(2)显示器:CGA/TANDY/EGA/VGA。
(3)操纵模式:键盘。
(4)运行环境:DOS 环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件是 BRIDGE. EXE 文件。

四、主要控制键

游戏中以字母"S"、"H"、"D"、"C"分别代表黑心、红心、方块、梅花;以字母"P"代表不叫;以字母"D"、"R"分别代表加倍和再加倍。

在游戏开始后,有以下键需要了解:
(1)[F1]键:结束当前游戏,退回主菜单。
(2)[F2]键:在练习状态下,结束当前牌局,重新发牌。
(3)[F3]键:在练习状态下,重新开始叫牌。
(4)[F4]键:在练习状态下,在打牌过程中,重新开始打牌。

(5)[F5]键:在打牌过程中,放弃剩余的墩数。

(6)[F6]键:在打牌过程中,宣布亮牌。

(7)[F7]键:在打牌过程中,由计算机来打这副牌。

(8)[F8]键:在打牌过程中,查看叫牌及打牌情况。

(9)[F9]键:确认。

(10)[F10]键:显示帮助信息。

(11)[Esc]键:取消当前状态。

(12)[Tab]键:回一手牌。

(13)[8]键:打你该花色中最大的一张牌。

(14)[2]键:打你该花色中最小的一张牌。

(15)[M]键:双明手。

(16)[L]键:在叫牌或打牌过程中,将现在的状态存储到一个文件中。

(17)[B]键:游戏暂停,按任意键返回;连按两次,游戏结束、退回 DOS。

(18)[?]键:提示。

五、有关配置

游戏开始之后,屏幕上有四项供你选择,分别是:

(1)PLAY(开始);

(2)OPTIONS(配置);

(3)DEMO(自动演示);

(4)QUIT(退出)。

进入游戏后,选择第二项(OPTIONS)来对你的游戏进行配置,其中有 7 个大项供你选择(按数字和光标键),选择后按[F9]键确认退出,按[Esc]键取消退出。现将其中的一些重要内容进行说明(在下面的文字中的形如[X. Y]表示第 X 项的第 Y 小项)。

(1)MODES OF PLAY(方式):第一项为比赛状态;第二项为训练状态。

(2)BIDDING CONVENTIONS(叫牌约定):共有八项,1—4 为南北方的约定,5—8 为东西方的约定。其中在 3、7 项来选择保证开叫的高花为四张或五张套。

(3)DEAL OPTIONS(牌局):[2. 2]表示每一局牌都由你来分配牌张;[2. 3]表示下一副牌由你来分配牌张;第三项来选择最强的一手牌为哪一方;第四项来选择由哪一方发牌。

(4)SEQUENCE OPTIONS(序列):[1. 1]叫牌即打牌;[1. 2]打牌前重复一次叫牌,双明手;[1. 3]练习叫牌,不打牌;[1. 4]叫牌后,由你来选择以上三项;[1. 5]跳过叫牌,直接打牌。[2. 1] 打牌后重新开始发牌;[2. 2]打牌后,在双明手的情况下再打一次同样的牌;[2. 3]打牌后,在双明手的情况下再叫、打一次同样的牌;[2. 4]打牌后,由你来选择以上三项。[3. 1]累计计分;[3. 2]只计每一副牌的分。

(5)GAME OPTIONS(控制):第一项由你来选择哪一方或哪几方由你来控制,当你的选择在一以上时,在叫牌和打牌时,有以下三项供你选择:V——看牌;Z——亮牌;X——打印牌型,选择此项,此游戏可多人来玩;[5. 1]按[?]键显示提示;[5. 2]直接显示

提示;[5.5]不予提示;[6.2] 双明手。

(6)SYSTEM OPTIONS(系统配置):第一项为显示器;第二项为声音;第三项为颜色;第四项为字符显示方式;第五项为选择[B]键是否有效。

(7)PROFILE OPTIONS(文件操作):第一项为使用标准配置;第二项为使用你所设定的标准配置;第三项为将当前配置存储于一个文件中;第四项为设定当前为标准配置;第五项为存储当前配置。

六、桥牌的基本知识

打桥牌使用的是普通扑克牌,但要抽去两张王牌。由四人分成两对,每一对构成一方,双方互为对手,两对同伴相对而坐。顺次坐好后,由一人发牌。发牌前要先交给左首座者洗牌,再交给右首座者切牌。发牌并整理好后,发牌人便开始叫牌。通过叫牌,由其中一方确定一个定约。定约分有将和无将(没有将牌)两种。有将定约就是黑桃、红心、方块和草花四种花色中,指定一种为将牌,将牌比其它三种牌威力大。打牌时,当跟不出其它一种花色时,就可以出将牌吃掉;打无将时,只能在同一种花色内比大小,若跟不出同样花色时,只能垫牌。叫牌确定定约,不仅要指定将牌的花色或无将,还要叫出一个定约数字,这个数字加上基数 6,就是定约所要求的得牌墩数。定约的最高数字显然是 7。如果得到全副牌 13 墩,这就是大满贯。叫牌是按顺时针方向叫的,以花色等级(黑桃最高,红心其次,方块又次之,草花最低,无将则盖过一切花色)或者数字盖过前一次的叫牌,直至有三位连续不叫,最后的一个叫牌,就作为大家一致通过的定约,叫牌者称为定约的执行者。叫牌结束,便进入打牌阶段。定约者的另一方称为明手,打牌时,明手须将自己的 13 张牌摊在桌上,让定约者一个人执行明暗两手的打牌计划。不论是定约方还是守方,其目标都是赢墩。根据定约者赢墩数,再按照桥牌的计分法给分。

七、基本玩法(以标准配置为例)

(1)叫牌:你所看到的牌为你手中的牌,左上方显示开叫方和局况,右方为现在的叫牌情况,叫牌完毕后,在左方显示定约和定约方。

(2)打牌:左方显示当前双方的墩情况,右方显示定约、定约方和局况。

(3)计分:本游戏按国际标准基本分计分。

桥　牌　Ⅱ

一、游戏简介

本游戏命令少,控制简单,易学易会,可供广大桥牌初学者学习使用。

二、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器:CGA/EGA/VGA/TANDY。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 环境。

三、装入运行及其本命令

本游戏的主运行文件名为 BRIDGE.COM。

运行之后,弹出一个菜单供你用光标键选择,共有三项。第一项为 Select hands you wish to play(选方),有四项供你选择:North(北)、East(东)、South(南)、West(西);第二项为 Display all 4 hands(是否双明手);第三项为 Should the program cheat and look at your cards?(对手是否能看到你手中的牌)。

将光标移动到右下角的"PLAY"项上,按空格键则开始游戏。

四、操作说明

1. 叫牌

屏幕上所显示的牌为你手中的牌,并显示出你的牌的牌点和牌型点。左下角显示的为叫牌情况。你可输入的命令(按命令的第 1 个字母对应的键)有:

(1)C(clearbids):重新开始叫牌。

(2)N(newdeal):选择"Y"为退回主菜单,选择"N"为重新发牌。

(3)S(score):显示双方得分情况。

(4)X(exit):结束游戏,退回 DOS。

(5)叫牌名目:叫牌结束时,由你的对家主打时,计算机会问你 Do you wish to play the card for you side?,回答"Y"则换边,由你主打,回答"N"则由对家主打。

2. 打牌

屏幕上显示的为明手和你手中的牌,左下角显示的为打牌情况。你可输入的命令有:

(1)O(autoplay):计算机自动演示。

(2)N(newgame):选择"Y"为退回主菜单,选择"N"为重新发牌。

(3)S(score):显示双方得分情况。

(4)H(hint):提示。屏幕上显示出计算机提示出的牌,按回车键出此牌,按空格键取消提示。

(5)回车键:出小牌。

(6)打牌名目:

3. 得分

一副牌打完之后,显示出得分情况,然后由你来选择"Y"则退回主菜单,选择"N"则重新发牌。

扑 克 Ⅱ

一、游戏简介

本游戏由 ARTWORK 公司于 1988 年推出，英文版。

本游戏采取香港、台湾等地区流行的五张打法（又称打沙蟹），情节生动、紧张有趣。

二、情节介绍

在游戏中，有两位巾帼高手，她们是锐不可挡、豪气逼人的 SUZI 和沉稳老辣、后发制人的 MELLISA。你要竭尽全力打败她们。

三、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：CGA/EGA/VGA/MCGA。

(3)控制模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 2.0 以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件是 POKER.EXE 文件。

当你键入主文件名后，屏幕出现游戏版本显示，并提示你按空格键进入游戏，进入游戏后，你要在 SUZI 和 MELLISA 之间选择一个对手，键入你选择的对手的名字并按空格键后，就开始进入游戏了。按[S]键开/关声音。

五、主要控制键

(1)[←]、[→]光标键：移动换牌，同时可以 5 个 5 个地换注。

(2)空格键：确定某个操作。

(3)[Esc]键：退出当前操作。

六、攻关要领

本游戏采取沙蟹打法，A 最大，2 最小，对子比一个 A 大，三张比一对大，两对比三张大，同花比三张大，花色大小的顺序为红心、黑桃、方块和梅花。

本游戏采取菜单提示操作。每局牌开始时，你和对手各有 95 个筹码，计算机自动给你发牌、理牌，然后你可以用选择键选择：

STAY(停牌)　　BET(赌)　　DROP(放弃)

如果你认为手中的牌可以一搏，你就要选择“赌”，计算机接下来出现

AMOUNT(数量)

问你赌多少，你可以按住选择键，从 5—25 选择你认为合适的赌注。

如果计算机手里的牌不好，就会显示

DROP（放弃）

于是你就赢了这一回合。

如果计算机显示：

RAISE（加注）

而你可以选择：

CALL（换牌）　　RAISE（加注）　　DROP（放弃）

当你操作后，计算机就显示

LAST BET（最后机会）

你可以选择：

CALL（翻牌）　　DROP（放弃）

（1）牌局开始时你可以用“停牌”方式观察对手拿牌后的反应是什么。

（2）每局牌只能换一次牌。如果你的牌好，你可以一直加注到最后再换牌。换牌时，用选择键将光标停在要换的牌上，按空格键将牌翻转过来，然后将光标向右移到底，当屏幕出现 FINISH（结束）时，按一下空格键就将牌换过来了。

（3）当你手中的牌不是很好时，要注意及时选择“放弃”，这样可以少损失一点，大概只输二分之一的赌注。

（4）当最后一次叫牌时，你选择“停牌”，这时对手与你比牌的大小，互相输赢三分之二的赌注。

（5）连赢两、三次之后，不管你手中的牌有多好，也不要随意加注，因为计算机不会让你赢得太多的。同样，计算机也不会让你输得太快。

扑　克　Ⅲ

一、游戏简介

本游戏由 ARTWORK 公司出品，英文版。它是“扑克Ⅱ”的升级版本，最多可以 4 个人同时玩。

二、游戏背景

有一天你感到无聊索味，于是来到拉斯维加斯想碰碰运气，在这里你遇到了五位牌坛高手，她们是：STACEY、DESIREE、LAURA、KAMI 和 GRETA。虽然她们都是女人，但你可千万不要小瞧她们，否则你会为此付出惨重的代价。

三、游戏配置

（1）主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器:VGA。
(3)操纵模式:键盘。
(4)运行环境:DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件是 POKER.EXE 文件。
当你打入主运行文件后,游戏提示你选择对手,你最多可以选择 3 个人。

五、主要控制键

(1)光标键:用于左右移动进行选择。
(2)[F2]键:当对手为 2 个人以上时进行画面切换,仔细观察对手的表情。
(3)[S]键:声音开/关键。

六、操作说明

这里采用的规则也是沙蟹打法,详见"扑克Ⅱ"节目的说明。
有一点要说明的是,当 2 个人以上玩时,你手中的牌形不好时,可以选择"放弃",让其他的对手相互竞争,你可以坐山观虎斗,以收取渔人之利。

七、游戏完成

当你将对手手中的钱全部赢光,游戏结束。

扑 克 Ⅳ

一、游戏简介

本游戏由 EMMOTIONAL PICTURES 公司出品,英文版。
本游戏属双人扑克,虽然不是 ARTWORK 公司的产品,但是其对手增加至 8 人,难度也较大,因为比较而言,将其算成第四代并不为过。

二、游戏背景

共有 8 位对手等待你的挑战,她们是 JANE、TRINE、SOFIA、SIGNE、MARIA、DONNA、KINNY 和 AMANDA。
现在就看谁的运气好、技巧高了。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS-2 及其兼容机。
(2)显示器:VGA。

(3)操纵模式:键盘或操纵杆。

(4)运行环境:DOS 环境。

(5)其他配置:可配置 ADLIB 卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 POKER.EXE 文件。

五、主要控制键

(1)[S]键:声音开/关键。

(2)[Esc]键:退出游戏。

(3)空格键:确定键。

(4)[↓]、[↑]键:选择菜单。

(5)[→]键:换牌键。

六、操作说明

(1)SATSE PENGE:下注,一次最多下 999。

(2)BYTTE KORT:换牌,将光标移到要换的牌上,按[→]键将其翻过来,然后再选择下一个要换的牌,最后按空格更换。

(3)SE KORT:亮牌。

(4)OPGIV:放弃此局。

七、游戏完成

当你将对手的钱全部赢光后,可以再选择别的对手。

当你将全部对手的钱赢光后,游戏结束。

卡 通 扑 克

一、游戏简介

本游戏由台湾大宇资讯有限公司发行,中文版。

二、游戏背景

这是一场扑克大赛,共由四位小姐参赛,她们是雪儿、芬妮、安娜和由美,就看你能否技压群芳,争夺冠军了。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。

(2)显示器：VGA。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件是 POKER. EXE 文件。

注意：本游戏只能在 A 或 B 软盘驱动器里运行或者在 C 或 D 硬盘逻辑分区里运行。

五、主要控制键

(1)[B]键：下注，赌注在 5—25 之间选择。

(2)[S]键：掀牌。

(3)[D]键：放弃。

(4)[M]键：使用秘技。

(5)[R]键：加注。

(6)[G]键：跟牌。

(7)[O]键：声音开/关键。

(8)[Q]键：退出游戏。

六、操作说明

本游戏的规则采用"沙蟹"打法，详见"扑克Ⅱ"节目。

共有 4 种秘技：

(1)偷看牌：使用后能将对方的底牌翻开，但要花费 25 块钱。

(2)透视：使用后将对方的牌摊开，并且在牌局过程中对方的牌始终可见，但要花费 50 块钱。

(3)偷换牌：使用后可以将自己手中的牌换一遍，且不能被对手所察觉，但要花费 75 块钱。

(4)偷调牌：使用后可以将自己手中的牌换一张，并且换与被换的牌可选，但要花费 100 块钱。

使用秘技以前，要积累一些钱，否则一旦使用后输钱，就遗憾了。

七、游戏结束

当你手中的钱输光以后，你就被淘汰出局了。从头再来吧！

拱 猪 大 赛

一、游戏简介

本游戏由陈精诚编写，台湾 3RD WAVE PUBLISHING 公司发行，中文版。

本游戏采用大陆地区流行的拱猪打法，竞争性强，是工作、学习之余很好的娱乐节目。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：CGA。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 环境下的 BASIC. EXE 环境。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为 PIG. BAS。

在 DOS 提示符下 Basic "pig. bas"，可以启动本游戏。屏幕上首先让你选择：

(1)声音 Sound(Y/N)：如果你在打牌过程中需要声音，可以选择[Y]键，否则可以选择[N]键。

(2)背景音乐 Music(Y/N)：用以选择游戏背景音乐是否开/关。

(3)得分显示 Dispay(Y/N)：用来选择是否需要显示得分情况。

四、主要控制键

(1)[H]键：红心。

(2)[S]键：黑桃。

(3)[D]键：方块。

(4)[C]键：草花。

(5)[2]－[9]键：出牌。

(6)[T]键：出 10。

(7)[A]、[K]、[Q]、[J]键：出牌。

(8)[Esc]键：放弃牌局。

五、游戏规则

拱猪打法是流行的一种打法，概括起来就是"卖猪牵羊"。在打牌过程中，你要设法将猪(黑桃 Q)送给别人，给他加上－200 分，而设法将羊(方块 J)得来，自已得 100 分，同时变压器(草花 10)，可以使你手中的分数加倍(不管正分负分)；红心 A 为－50 分，K 为－40 分，Q 为－30 分，J 为－20 分，10 以下牌每张－10 分，你可不要乱拿，但如果你将红心

全收，则可以得 200 分。如果猪、羊、变压器和红心全得，可得 1000 分。

六、游戏显示菜单

游戏的显示菜单如图 3－21 所示：

1：xxx

2：xxx

3：xxx

4：xxx　　　　　　　　局数：x

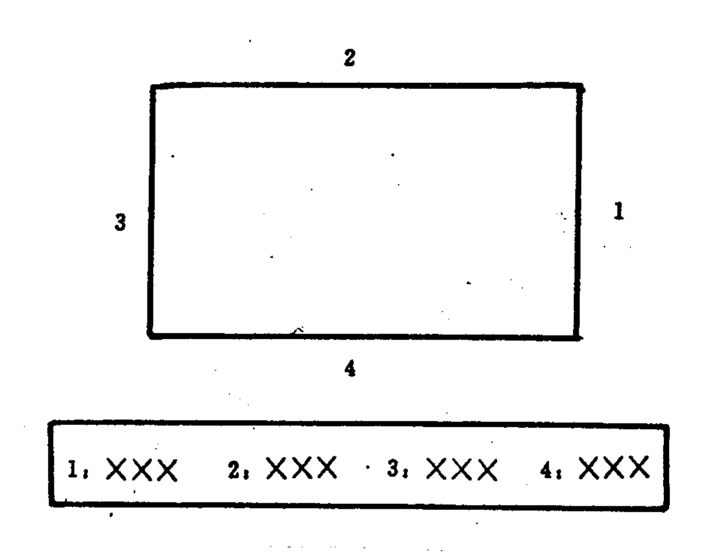


图 3－21

其中：xxx 表示得分情况。左上角的得分情况只在 Display 为[Y]时随着牌局变化，平时不变。

你固定打 4 方，另外 3 家的牌不可见。

当你得了猪时，在你方显示 1 个猪头；当你得了羊时，在你方显示 1 个羊头；变压器则是 1 个双菱形图案。

七、游戏结束

每打完 1 局，游戏问你“再来 1 局？”，选择[N]则退出游戏。

欢 乐 麻 将

一、游戏简介

本游戏由台湾大宇资讯有限公司于 1990 年出品，中文版。它采用香港、日本地区流行的十三张打法规则，使游戏者在与计算机打牌的过程中，熟悉麻将规则，不仅起到了娱乐作用，而且寓教于乐，使游戏者对麻将打法的认识提高到一个新的层次。

本游戏画面生动逼真、技巧与难度搭配合理、音乐语言丰富，深受游戏爱好者的喜爱。

二、游戏背景

麻将是中国流传已久的益智游戏，有中国人的地方就有麻将，打麻将已经是人们文化生活的一部分，也是很有乐趣、富有刺激而且最为普遍的休闲活动，为了使人们在工作、学习之余能充分享受到这一乐趣，游戏设计者通过计算机来教会你麻将的具体打法，并且在与计算机交手的过程中，收到娱乐放松的效果。

在一所麻将学校里，学生要想毕业，必须通过八位高手的考验，他们分别是：阿妹、老师、阿不拉、郝石毛、马哥、白雪、龙哥、美月。学生们必须按照正宗十三张麻将的规则将他们一一打败，每打败一个对手，学生得到一定的学分，直至毕业，这时你已经成为一位麻将高手了。

三、游戏配置

(1)主机：IBM AT/XT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：MCGA/EGA/VGA。

(3)操纵模式：键盘。

(4)运行环境：DOS 3.0 以上版本。

(5)其他配置：ADLIB 卡。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 MJ.BAT 文件。

五、主要控制键

(1)按方向键[↑]出现主菜单，进行吃、碰、杠、胡等操作。

(2)按方向键[←]、[→]选择主菜单中的操作。

(3)按回车键确定命令。

(4)按[Esc]键退出主菜单。

(5)按数字键[0]—[9]和字母键打出相应的牌。

(6)按[T]键表示宣布听牌。

六、操作说明

1. 十三张麻将牌的分类

根据麻将表面刻着的各种文字与花纹，将麻将牌分为五类：

字牌：包括四风牌和三元牌，其中四风牌有东、南、西、北四种共 16 张；三元牌有中、发、白 3 种共 12 张。

数牌：包括万字牌、索(条)字牌和筒(饼)字牌，其中万字牌有从一万至九万九种共 36 张；索(条)字牌有从一索(条)至九索(条)九种共 36 张；筒(饼)字牌有从一筒(饼)至九筒(饼)九种共 36 张牌。

全部的牌共计有 136 张，另外数牌的一和九称为老头牌，二至八称为中张牌，字牌与老头牌合称幺九牌。

2. 十三张麻将与十六麻将张的不同之处

十三张有一台以上才能胡牌，四台以内每多一台得点多乘 2 倍，五台以上称为满贯，每加一台点数多乘 1.5 倍，所以胡一次大牌抵得上胡十次小牌。

未吃碰牌称为门清，门清听牌可以宣布，称为立直，胡牌后可无条件多加一台且某些牌形可以再多加一台，如全带幺、一盃口、一条龙、三色同顺及清一色等。

十三张麻将打法有两种特别的形式：十三幺九（国士无双）和七对子。

3. 胡牌的基本得点

见下表。

底 ＝ 20　　　　门清荣胡＋10

牌的组合	中张牌	幺九牌
顺子	0	0
对子	0	2 或 4
明刻	0	4
暗刻	2	4
明杠	4	16
暗杠	8	32

注意：有一台的字牌的对子得 2 点，两台的得 4 点。

4. 听牌形式得点

见下表。

牌形	自摸	荣胡
0	双面听	2
嵌张听	4	2
边张听	4	2
单吊数牌	4	2
单吊台牌	6	4
单吊连风牌	8	6
双碰中张听	6	2
双碰幺九听	10	4

游戏者对牌点的计算不必太下功夫，计算机会替你算好点数，只要你有如何能胡较多牌点的概念就行。

5. 宝牌

在发牌后庄家要在剩下的牌中翻开后面的第三张与翻出的牌同花色的下一顺位的牌即为宝牌。

四风牌是依照东、南、西、北的顺序，三元牌是按照白（白板）、青（发财）、红（红中）的顺序。

牌局进行中任何一字杠牌便可以从原来翻宝牌的下一张牌后再加一张宝牌。若两种

宝牌相同时，此种宝牌的一张效用等于两张。

任何一家门清听牌而胡牌时，将所有盖在翻出的宝牌下面的牌翻出，成为新的宝牌，使得宝牌多出一倍，新增的宝牌效用与最初翻出的宝牌相同，任何一家胡牌时，牌面中有一张得点加 50%，每多一张再加 50%。

6. **牌形**

共有 37 种牌形，游戏者在胡牌时必须具备任何一种牌形即有台才能成牌。现一一介绍如下。

(1)立直：一台：门清听牌并且加以宣布就有一台。限制是喊立直后不可以再换牌。

(2)门清自摸：一台：没有吃碰或明杠任何一张牌而自摸胡牌。

(3)海底捞月：一台：摸入最后的一张牌称为海底牌，因而自摸胡牌的称为海底捞月。

(4)河底捞鱼：一台：最后一家打出的最后一张海底牌使自己胡牌。

(5)杠上开花：一台：杠牌后补入一张牌并以此胡牌。

(6)天听：二台：发好牌后打第一张牌时就宣布听牌。

(7)平胡：一台：两面听牌而胡牌，没有吃杠碰，没有字牌，只有四组顺子和一个对子的组合。

(8)断幺九：一台：牌面没有一张幺九牌所组成的牌形。

(9)对对胡：二台：没有顺子，全部由刻子或杠子所组成的牌形。

(10)混全带幺：一台：所有的牌由幺九牌所组成或是包含一九的顺子。门清听时算二台。

(11)纯全带幺：二台：如同混全带幺而且无任何字牌。门清听时算三台。

(12)混老头：二台：所有的牌都由老头牌以及字牌组成。

(13)清老头：役满：全部的牌由老头牌组成，没有字牌及顺子。

(14)一盃口：一台：同种数牌中有相同的二组顺子，必须门清听才算有台。

(15)二盃口：二台：有二组一盃口。如门清听时就算成七对子。

(16)一色三顺：二台：同种数牌中有相同的三组顺子，在手内组成就算三暗刻。

(17)三色同顺：一台：三种数牌中各有一样大小的顺子。门清听时算成三台。

(18)三色同刻：三台：三种数牌中各有一样大小的刻子或杠子。

(19)一条龙：一台：同一种数牌中有[一二三][四五六][七八九]三组顺子。门清听时算成二台。

(20)全求人：二台：全部的牌都吃、杠、碰而露在外面，剩最后一张单吊听。自摸或有暗杠时不算。

(21)混一色：二台：全部牌由同种字牌及数牌组成。

(22)清一色：五台：全部牌由同种数牌组成，门清听时算六台。

(23)字一色：役满：全部牌由同种字牌组成，没有任何数牌。

(24)绿一色：役满：以青发和不含红色花纹的条子牌二、三、四、六、八条组成的混一色牌形。

(25)九莲宝灯：役满：又称天衣无缝。一到九，张张可胡的清一色牌形。与大四喜同为至高无上的组合。

(26)三杠子:二台:有三组杠子,包含明杠或暗杠。暗杠也可当作暗刻另合为三暗刻。

(27)四暗刻:役满:有四组暗刻。

(28)四杠字:役满:有四组杠子,包含明杠和暗杠。

(29)小三元:四台:中、发、白称三元,有其中二者的刻子以及另一个的对子。

(30)大三元:役满:有三者的三个刻子。

(31)小四喜:役满:东、南、西、北称四喜,有其中三种的刻子以及另一种的对子,此种牌形容易与字一色合为双信役满。

(32)大四喜:役满:有四喜的全部四种刻子,与九莲宝灯同为双信役满的组合。

(33)天胡:役满:庄家一拿牌就胡了。这种牌除了作弊外几乎不可能出现。

(34)地胡:役满:庄家打出第一张牌后就被客家胡去。

(35)人胡:役满:摸入第一张牌就胡或者胡别家打出的第一张牌。

(36)国士无双:役满:又称十三幺九。六种老头牌以及七种字牌一张不少。再来任何一张幺九牌就胡。

(37)一发:一台:立直听牌后第一圈就胡牌。

注意:两张一样的牌为对子,三张一样的牌为刻子,四张一样的牌为杠子。役满就是不论对手积分多高一下就输掉。

七、攻关要领

(1)在与计算机交手的过程中,由于计算机的算度较深,因此游戏者要很好地使用游戏中的存储功能,一旦失败可以从失败的地方重新开始攻关。

(2)游戏的攻关要按一定的次序进行。要与阿妹交手,就必须先通过阿不拉这一关,过此关后将得到的一本画册以送给阿妹。要与老师交手,就必须从郝石毛手中赢到一本国画,送给老师才行。而想和白雪过招,则要从老师手里赢得一件旗袍才可。最后游戏者要赢了马哥后,再从龙哥手中赢得一辆跑车送给美月,她才肯与你交手。当游戏者赢了所有的高手后,就可以学成毕业了。

(3)攻关过程中要及时听牌。如果出现流局,则已经听牌的一方要得点,如果双方都听牌了,则都不得点。

(4)游戏者初始学分为六,当与对手打完一局后,只要游戏者不死,就可以得到一个学分,积满九个学分后,游戏者就可以获得使用包括换牌、看牌、打满贯牌形的权利,能比较方便地赢对手。

(5)注意:打满贯牌形时,赢的多,输的也多。

八、游戏完成

游戏者打赢一局牌后,计算机自动计算点数,同时扣除对手的点数。当游戏者赢了所有的对手后,学校发给一张合格证书。

台湾麻将

一、游戏简介

本游戏由台湾陈精诚编写,中文版。

本游戏采用 4 人打法,规则按照台湾流行的 13 张打法，可满足于广大计算机用户娱乐消遣的需要。

二、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。

(2)显示器:CGA/单显/TANDY—100。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 下的 BASIC 环境。

三、装入运行

本游戏用 BASIC 语言编制,运行时打入:

BASIC TWMJ 即可。

游戏装入后,屏幕上出现提示信息:

SOUND (Y/N) 开关音乐。

DIRECTION (Y/N) 是否需要指导。

COLOR (Y/N) 是否彩色显示。

用户可以根据自己的喜好进行选择。

四、主要控制键

(1)[F1]键:暂停键。

(2)[0]—[9]键,[Z]—[M]键:选择牌。

(3)空格键:打牌。

五、操作说明

本游戏的规则具体见“欢乐麻将”节目。

在玩的过程中,最好将指导功能打开,计算机随时提醒你注意,你只要选择出牌即可。

六、游戏结束

当对家成牌你就算输,否则你就赢了一局,如有兴趣可以再来。

咖啡麻将

一、游戏简介

本游戏由 G&S 公司出品，英文版。

本游戏采用台湾流行的 13 张打法(详见“欢乐麻将”节目)，4 个人同时打。

二、游戏背景

在一个弥漫着咖啡香味的小咖啡馆里，你正和 3 位麻将高手由切磋技术，现在就看谁的技巧高，运气好了。

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/P2 及其兼容机。

(2)显示器:EGA/VGA 方式。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 环境。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为 MJ.EXE 文件。

五、主要控制键

(1)[Esc]键:弹出游戏主菜单。

(2)光标键:选择键。

(3)空格键:确定键。

六、操作说明

本游戏的操作都是由菜单选定的，按[Esc]键弹出游戏主菜单，其中:

(1)KUNG:杠牌。

(2)DECLAER:停牌。

(3)CHUN:吃牌，只能吃上家的牌。

(4)PUNG:碰牌。

(5)COFFEE:喝咖啡，休息一下。

(6)RESET:重新开始一局。

(7)CANCEL:放弃吃、碰、杠操作。

(8)EXIT:退出游戏。

游戏开始时，每个人有 1 个红筹码，4 个黄筹码和 10 个绿筹码。其中 1 个红筹码等于

5 个黄筹码,1 个黄筹码等于 10 个绿筹码，计算机根据每次成牌的牌形自动计算每个人的输赢,增减其筹码数。

七、游戏结束

当有一家的筹码都输光了以后,游戏结束,这时再来 1 杯咖啡，其中的苦与乐只有自己清楚。

麻 雀 学 园

一、游戏简介

本游戏由台湾智冠科技有限公司 1989 年出品,中文版。

国士无双登金榜,九莲宝灯照前路,本游戏共设九关,难度渐大,你只要连过九关就能光荣地登上麻坛排行榜。

二、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS—2 及其兼容机。
(2)显示器:EGA/VGA/MCGA。
(3)操纵模式:键盘。
(4)运行环境:DOS 3.0 以上版本。

三、装入运行

本游戏的主运行文件为 MJ.BAT 文件。

四、主要控制键

(1)[E]键:吃牌。
(2)[P]键:碰牌。
(3)[T]键:听牌。
(4)[G]键:杠牌。
(5)[H]键:胡牌。
(6)空格键:进牌、抢牌。
(7)[Esc]键:结束游戏。
(8)[']--[=]键:选牌。

五、攻关要领

本游戏开始时你有 1500 个赌注,POWER 则为 0,游戏的规则采取台湾、香港等地区流行的十三张打法,具体打法见“欢乐麻将”游戏节目。

本游戏要注意的是：

(1)在牌局中要尽早听牌，这样得分较多。

(2)如果你手中的牌形不好，你不要勉强成牌，只要不让对方成牌就行，因为每局过后，你的POWER会增加若干，这样你就可以选择以下牌形，一旦成牌，得分就高。牌形如下，牌形后是所需的POWER：

役牌	40	三色同顺	60	国士无双	500
平和	50	混一色	80	四暗刻	500
一盃口	50	纯全带幺	100	大三元	500
混全带幺	50	清一色	150	字一色	500
一气通贯	50	混老头	200	大四喜	500
地和	1000				

(3)本游戏没有存储功能，因此你更要小心谨慎，否则可能“攻关未捷身先死”。

六、游戏完成

一旦你通过九关，就可以在排行榜上签上你的大名。

如果你中途失败，不要紧，游戏仍然为你署上大名，但你的位置就要往后挪挪了。

超级学园麻雀

一、游戏简介

本游戏由C&E公司1992年出品，属于博奕类游戏，中文版。

本游戏的打法采用十三张打法，并且在此打法的基础上增加了卡片功能，大大增加了游戏者成功的机会，也更加引人入胜。

二、游戏对手介绍

在你的面前共有8位麻坛高手，她们分别是：

Patey，21岁，兼职模特。

Angela，17岁，女子学校学生。

Candy，22岁，舞蹈系学生。

Sara，23岁，研究生。

Jenny，19岁，护专学生。

Bobby，16岁，高一学生。

Judey，20岁，画室习画生。

Ania，23岁，国小老师。

这8个人一个比一个厉害，你可千万不要因为年龄和性别而小看她们！

三、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS—2及其兼容机。
(2)显示器:EGA/VGA/MCGA。
(3)操纵模式:键盘或操纵杆。
(4)运行环境:DOS 3.0以上版本。

四、装入运行

本游戏的主运行文件为SCMC.EXE文件。

注意:在进入游戏前要运行游戏设置文件SETUP.EXE,屏幕会提示你设置一些参数。具体形式如下:

→音乐输出
音效输出
使用摇杆(操纵杆)
执行方式
写入结果

你可以用上、下光标键移动到你要设置的项目上,按住空格键直到出现满意的设置为止,当全部设置完成后,你将光标移到"写入结果"上,按空格键将设置结果写入游戏。

其中"音乐输出"有五种设置,它们是:ADLIB卡、声霸卡、CM300、MT32、和PC喇叭,如果你的机器没有装任何音响卡,你可以选择PC喇叭。

"音效输出"有三种设置,它们是:ADLIB卡、声霸卡和PC喇叭。

"使用摇杆"在你配置了操纵杆时选择,否则按一下空格键,选择"不使用摇杆"。

"执行方式"有三种设置,它们是:磁碟(磁盘)A、B或硬盘。一般设置为硬盘。

五、主要控制键

(1)[S]键:开/关背景音乐输出。
(2)[E]键:开/关音效输出。
(3)左右光标键:选牌。
(4)空格键:确定键。
(5)回车键:弹出主菜单。
(6)[Esc]键:退出游戏。

六、攻关要领

本游戏采用流行的十三张打法,具体规则见"欢乐麻将"。

在玩本游戏时要注意以下几点:

(1)你刚进入游戏时或赢了一定的分数之后,游戏提醒你从出售卡的卖卡机那儿买卡,你可不要错过这个机会。在本游戏中没有卡片的帮助,你是很难赢的。

主要有五种卡片:

牌交换卡：用来换掉手中的牌，将光标移到要换的牌上按空格键，此张牌即被拿走，最后再按一下空格键，就将换上的牌翻开了。

最后机会卡：用来抓住最后的机会，在牌局中如果你宣布听牌了，但被对手成牌，这时如果你手中有此卡，游戏自动将光标停在对手的牌上，你可以移动光标，并按空格键将对手的牌翻开，只能翻三次，如果你将你所需的牌从对手的牌里翻出，就算你赢了。你可千万要把握住这次机会！

透视卡：在牌局开始时，如果你手中有此卡，对手的牌就会全部翻开，这样你就可以做到知己知彼，比较容易赢牌。

强力自摸卡：一旦拥有此卡，你只要宣布听牌，即可保证成牌，是百发百中的救命卡。

役牌积入卡：如果你拥有此卡，计算机在发牌时，就会让你选择你希望成的牌型，并按照此型发牌，较易成功，并所得不菲。

在购买这些卡片时，它们都有定价，你的积分高，能买的卡就多。但是每当你赢了一个对手，她就会送给你一张卡片(随意的)，你必须注意不要买重了。

(2)本游戏对时间要求很严，你要在规定的时间内出牌，否则时间一到，计算机自动将光标指到的那张牌打出去，而不管你是否愿意。

在屏幕右下角有一个计时器，你要注意它上面显示的时间。

(3)宣布听牌后，如果对手未开牌而你也未能开牌，你会白赚 1000 分。

七、完成得分

当你击败所有的对手后，计算机就会给你颁发一张学园会员证，并请你在学园排行榜上签上大名。

注意：签名时用的注音是台湾式的，你可以对照新华字典上的注音对照表将你的大名签上。(可参见“魔法门Ⅱ”)

智 破 雷 阵

一、游戏简介

在有许多小方块构成的方阵中埋着一定数量的地雷，游戏者要开动自己的大脑，找出这些地雷所埋的位置，并作上标记，全部找出后，游戏则结束，看谁所消耗的时间最短。

游戏有几个难度，绞尽脑汁再所难免。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：VGA。

(3)操纵模式：鼠标。

(4)运行环境：WINDOWS 环境。

Windows 是 MICROSOFT 公司推出的一种优秀的系统软件，不仅为人们带来了令人耳目一新的视窗界面，而且也提供了一些游戏让大家在工作之余得到放松和休息，Windows 游戏大部分为智力型，规则简单但要玩好并不容易。

三、操作介绍

本游戏用鼠标器控制，滑动鼠标器以移动屏幕上的箭头至所要到的项目上，按鼠标器左键，则选中该项。

菜单项 Game 释疑

(1)New：开始一个新游戏，当前游戏中止。

(2)Beginner：游戏级别，为最简单级，共有 10 个地雷，且方阵最小；

(3)Intermediate：游戏级别，中级水平，共有 40 个地雷，方阵较大；

(4)Expert：游戏级别，高级水平，共有 99 个地雷，方阵最大；

(5)Custom：游戏级别，超级水平，共有 99 个地雷，方阵的尺寸由游戏者设定。

(6)Marks：作标记，游戏中，你若认为某处应有地雷，可将箭头移动至该位置并按鼠标器右键，作一标记表示此处有地雷。在同一位置再按一次鼠标右键，则标记变为问号，再按一个鼠标右键，该处变为空白(正常)。

(7)Color：选择彩色或黑白。

(8)Best Times：查看耗时最少的时间值。

(9)Exit：退出游戏。

四、游戏规则

(1)方阵的左上角的数字为地雷数，右上角数字为所用的时间。

(2)按鼠标左键，则在方阵上挖掉一个方块。游戏开始时，可先在四角上挖。若所挖处无地雷，则显示数字，该数字的含义是以该方块为中心，其周围的 8 个方块中所埋的地雷数；若挖处有地雷，则游戏结束；若挖处为空白，则向四周扩展，直到有地雷处为止。如图 3—22 所示：

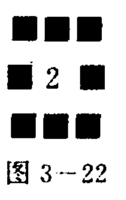


图 3—22

图中若中心处的数字为 2，则在其周围的 8 个方块中共有二颗地雷。可根据数个小方块中显示的数字来判断出哪个方块中应埋有地雷，从而准确地找出所有的地雷。

(3)当你确定某处有地雷后，并在该处作了标记，则左上角的地雷数减一。

(4)所有地雷的位置均被指出后，游戏结束。若你所用的时间最少，可将名字写入最佳时间榜中。

跳子成孤

一、游戏简介

棋盘上有许多棋子，跳动棋子直至剩下最后一颗。

二、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器：VGA。

(3)操纵模式：鼠标。

(4)运行环境：WINDOWS 环境。

三、操作说明

1. 菜单 Game

(1)New：开始新游戏，当前游戏中止。按[F2]键功能相同。

(2)Backup Bksp：回跳到上一步。如果你跳错了，可以用此功能回到前一步时的状态，以便重跳。该功能可以连退到数步之前。

(3)Exit：退出游戏。

2. 菜单 Option

该菜单的七个选项是七种不同的形状，由前至后难度逐渐增大。这七个形状分别是Cross、Plus、Fireplace、Up Arrow、Pyramid、Diamond 和 Solitaire。

3. 规则

(1)棋子只能沿上、下、左、右四个方向跳动，不可斜跳。

(2)棋子跳动时，只能越过一个棋子而不能越过多个，同时也不能越过其他棋子。

(3)当棋子跳动越过别的棋子时，那个被越过的棋子则消失。

(4)细心地构思你的跳子路线，以便使棋盘上的棋子只剩下最后一颗。如果能这样，那么你就通过了这一关，否则，棋盘上无子可跳，而所剩下的又不止一颗棋子时，你就失败了。

4. 例子

下面我们用 Cross(十字)形状来作一示例。如图 3－23 所示：

①—⑥为棋子；

○为棋盘上的空格。

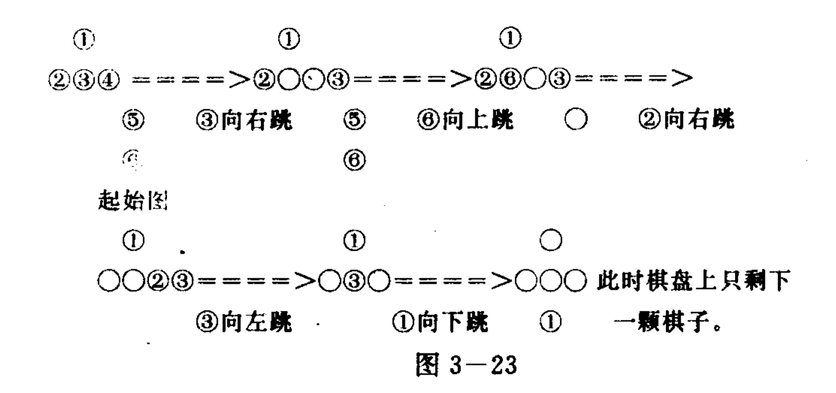


图 3－23

红 蓝 互 夹

一、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS－2 及其兼容机。

(2)显示器:VGA。

(3)操纵模式:鼠标。

(4)运行环境:WINDOWS 环境。

二、操作说明

1. 菜单 Game

(1)Hit:走一步棋,即在棋盘上落一颗子。

(2)Pass:放弃一步,即让对方连走两步。

(3)New:开始新游戏。

(4)Exit:退出游戏。

2. 菜单 Skill

该菜单有四个选项,代表四个不同的难度级别。它们分别是 Beginner、Novice 、Expert、Master,难度逐渐增大。

3. 规则

(1)将对方的棋子全部消灭,你即获胜。

(2)用你的两颗棋子将对方的棋子夹住,即把你方两颗棋子间所有的对方棋子全部消灭,并且夹对方棋子的方向可有横向、竖向和斜线。

(3)此游戏关键在于能否占领边角的有利位置,因为四个角上的棋子对方无法吃掉,而你可以在其他位置下子,吃掉对方处在中间位置的棋子。

扑 克 通 关

一、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS-2 及其兼容机。

(2)显示器:VGA。

(3)操纵模式:鼠标。

(4)运行环境:WINDOWS 环境。

二、操作说明

1. 菜单

1)Deal

发牌,即开始新游戏。

2)Undo

退到上一次移动牌时的状态。只能回退一步。

3)Deck

选择牌背面的图案。

4)Options

又分为以下几项:

(1)Draw:选择翻牌方式。

①Draw One

②Draw Three

在上面所列的两项中选出一项,用来设定游戏中,扑克每次翻动的张数,①项为每次一张,②项为每次三张。

(2)Scoring:选择记分方式。

①Standard:标准记分方式,扑克可翻动多次,不限制次数;

②Vegas:限制翻牌次数:若在 Draw 项中选了①项,则只可翻牌一遍,翻完一遍即不可再翻,若在 Draw 项中选了②项,则可翻三遍;

③None:不计分。

(3)Time game:计时或不计时,此项前面的小框若有×,是表示选中了该项,为空白小框则表示没选中该项。

(4)Status bar:选法同(3),选择游戏中是否有状态行。

(5)Outline dragging:选法同(3),选择游戏中移动牌时的显示方式,若选中该项,则移动牌时,被移动的牌仍在原位置显示,而被移出的是一个框架,若未选中该项,则移动时,被移动的牌随着你的移动路线而动。

(6)Keep score:当(2)项选了 Vegas 后,方可选择此项。将每次游戏的得分累加,直到

通关为止。

5)Exit

退出。

2.规则和玩法

(1)左上角的一堆为可翻动的牌，右上侧的四个空位分别为放置四种花色的牌的地方，下面七列牌为可移动的牌。

(2)牌按红(红心和方块)黑(黑桃和梅花)两色相间，由下而上，自小向大排列(即K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2、A)。例如：红色K后面可放置黑色Q，但不可放置红色Q。

(3)在七列牌中有可移动的牌时，用鼠标将箭头移至该牌上，按住鼠标左键不放，同时，移动鼠标至所要放置的地方，松开左键，则该牌放入此位置。

(4)当一列牌中正面向外的牌全部移动完毕后，可将光标移至背面向外的牌上，按一下鼠标左键，可翻开此牌。如有地方放置该牌，则仍可移动它。

(5)当七列牌中出现空列时，可在空列处放置单张K或以K为首的一列牌。

(6)四个A中任一个出现时，可将它放入右上侧的四个空位中的一个。以后此位置可逐步放入同种花2、3...直到最后一张。

(7)在右上侧的四个位置中每放入一张牌可得分。

(8)在左上角的一堆牌上，按一下鼠标左键，可翻开一张或三张(取决于你的设置)，如果最上面的一张可在七列中找到能放的位置，可将其放入七列之中。当牌翻完一遍后，可循环或终止(取决于你的设置)。

(9)当无牌可动时，游戏结束。

(10)将所有的牌已排列成四列以K开头的序列后，游戏成功，此时将所有的牌再放入右上侧的四个空位中。

三 点 一 线

一、游戏配置

(1)主机：IBM XT/AT/PS—2及其兼容机。

(2)显示器：VGA。

(3)操纵模式：鼠标。

(4)运行环境：WINDOWS环境。

二、操作说明

1.菜单Game

(1)New F2：开始新游戏。

(2)3×3：图形尺寸，长宽均为三个单位的正方形。

(3)3×3×3：由三个长宽均为三个单位的正方形组成的立体图形。

(4)4×4×4:由四个长宽均为四个单位的正方形组成的立体图形。

(5)Exit:退出游戏。

2. 菜单 Options

(1)Beginner:游戏难度,初级。

(2)Intermediate:中级。

(3)Expert:高级。

(4)Color:游戏的颜色,选中此项(即项目前有"、"),游戏为彩色,否则为黑白。

(5)Random player starts:选择游戏中先走的一方,此项为两方先走的机会均等,由电脑随机决定。

(6)Red always starts:设置红方总是先走。

(7)Blue always starts:设置蓝方总是先走。

3. 规则

(1)只要将自己所控制的小球,设法摆成三个球在一条线上,你就胜了。(包括斜线)

(2)在放置本方小球的时候要注意不要让对方的三球成一线,设法堵死对方的路线。若对方将小球先摆成一线,则你就输了。

附　录

计算机游戏常用词汇表

abort	异常结束
absolute	绝对
access	存取
activation	启动/驱动
address	地址/寻址/访问
attriube	属性
automation	自动
available	可用/可利用
background	背景/底色
backup	后援/备份
batch	成批/一批
batch processing	批处理
bit	位
blank	空白/间隔
block	字块
break point	断点
brightness	亮度
buffer	缓冲区
bug	故障/错误
button	按钮
byte	字节
call	呼叫/调用
capability	性能/能力
capacity	容量
channel	通道/频道
character	字符
characteristic	特征/特性
check	校验
checkout	校验
clear	清除/清零
clock	时钟
close	关闭
column	列
command	指令/命令
comment	注解
common	公共/公用
communication	通信
config	配置
content	内容
control	控制
copy	拷贝/复制
CPU	中央处理机
create	建立
cursor	光标
data	数据
database	数据库
declaration	说明
define	定义
default	缺省/默认
delay	延迟

device	装置
direct	直接
directory	目录
disable	禁止/不可能
diskette	软磁盘
display	显示
duplicate	复制/重复
edit	编辑
effective	有效
empty	空
encryption	加密
enter	进入/回车
equipment	设备
error	错误
execute	执行
exit	出口
facility	设备
failure	故障/失败
fatal error	致命错误
fault	故障/错误
file	文件
flag	标记
floppy disk	软磁盘
format	形式
function	函数/功能
game	对策/游戏/博弈
general	通用
halt	暂停/停止
hard disk drive	硬盘驱动器
identifier	标识符
ignore	忽略/无用
illegal	非法
imedita	立即
imply	隐含
index	索引
information	信息
inhibit	禁止

initialization	初始化
input	输入
inquiry	查询
install	安装
instruction	指令
interrupt	中断
item	项目
key	键/关键字
keyboard	键盘
keyword	关键字
level	层/级
list	表/列表
load	装入
lock	锁定
main	主要的
mark	标记
medium	媒体
memory	存储器
menu	菜单
message	信息
modify	修改
mouse	鼠标
null	空
object	对象
operate	操作
output	输出
overflow	溢出
page	页
parameter	参数
password	口令
path	路径
pause	暂停
player	游戏者
process	处理
protection	保护
query	查询
random	随机

reference	引用/参考/访问
relation	关系
reset	复位
resolution	分辨率
restart	重启动
restore	复原/再生
return	返回/回车
row	行
run	运行
save	存储
screen	屏幕
search	寻找
select	选择
set	置位
setup	建立
signal	信号
single	单个
size	大小
software	软件
space	空间
special	专用/特殊
specification	说明书
standard	标准的
state	状态
status	状态
suspend	暂停/挂起
switch	开关
system	系统
target	目标
task	任务
terminal	终端
test	测试
ture	真
undefined	未定义的
update	更新
user	用户
video	视频
view	视图
wait	等待
window	窗口
write protection	写保护
zero	零

游戏索引

由于时间和篇幅的限制，作者只能举出 100 个游戏攻关实例，希望对读者有所帮助。现将一些较好的游戏软件列出，以供参考。

软件	盘数	说明
枪林弹雨	2DD	敌人虎视耽耽，你必须全力以赴，才能打败他。
格斗风云	6HD	中文版。究竟谁是天下第一，来吧！
魔法学院	3HD	为学魔法，历尽千辛，最终成名。
未来魔法之银河守护者	2DD	我的职责是守护，来吧！
乱马七笑拳	3HD	中文版。根据日本同名小说改编，动作画面叹为观止。
红公爵无敌战机	3HD	硝烟弥漫，笑傲长空。
脸谱俄罗斯	1HD	将一个个著名人物脸部拼出的俄罗斯。

夏日物语	4HD	中文版。为找出杀害同学的凶手,开动脑筋!
盖世龙王	4DD	龙王之间斗智斗勇的战争决策游戏。
恶魔城	2DD	西蒙,为消灭吸血伯爵卓古拉战斗!
三国外传一吞食天地 I	3HD	中文版。桃园结义,龙兴西蜀。
三国外传一吞食天地 II	8HD	中文版。真正的 VGA 显示,但并不是简单的重复。
龙的战斗 II	1HD	为了拯救王国,用智慧、武力还有魔法。出法!
魔界历险	5DD	去吧,去探知虚无的魔鬼世界吧!
兔子罗杰	3HD	根据同名奥斯卡奖电影改编,全动画场景、动作、情节。
最后的忍者	2DD	你是影之门的幸存者,为报血仇,打败将军,义无反顾。
神剑封魔	1HD	自任天堂移植,与撒尔达传奇齐名的动作游戏。
回到未来之二	2DD	强档动作游戏。
狂怒的战鹰	1DD	起飞,带上足够的弹药,打击日本侵略者!
预言家	1HD	前打后杀,冒险加动作。
异星战云	1DD	动作流畅,音乐动人。
银河飞将 I	3HD	为保卫领土而战,本游戏是全美十大最佳游戏之一。
死亡潜航 II	4DD	超级海战模拟,屡次荣获多项世界大奖!
加州运动会	1DD	弹球、自行车、飞盘等等项目定会使您轻松一下。
洪荒大帝国	2HD	创世纪外传之一,画面细腻,场面宏大。
越野车大赛	1DD	世界各地的越野赛云集此处,发动你的汽车,冲刺!
风浪板运动	1DD	乘风破浪,来一个漂亮的动作,好!一个高分!
凯撒大帝	1HD	大型战争游戏,极具现场感。
古堡禁地	4HD	恐怖古堡,当心,别成为断头勇士,去救自已的心上人。
名车大赛 III	3DD	极品赛车游戏,上山、下海,小心!令你身临其境。
百战英雄	3HD	为揭露阴谋,冲开血路。
毁灭者	1HD	摧毁一切阻碍你的东西。
快打砖块 I	1DD	风靡全球的益智游戏。
亚特兰第斯之迷	6HD	根据同名电影改编,情节紧张,引人入胜。
超级摩托车方程大赛	2DD	做个追风少年,为赢得年度满贯而奋斗吧!
西洋封神榜	1HD	最新的极品动作游戏。
F-16 战斗机	1DD	鹰击长空,笑傲蓝天。
捍卫雄鹰	5HD	最新超级空战模拟游戏。
名流高尔夫	2HD	来吧!作个真正的绅士。
宇宙十字军	1DD	小型角色探险游戏。
大富翁环球世界	1DD	中文版。为了财富,运用你的全部才智吧!
电脑魔域	2HD	中文版。为了消灭可恶的病毒,你深入电脑,一战成名。
魔眼奇镜	2HD	四位侠少历险的故事。
银河风暴	1HD	银河浴血记。

沙漠王子 I	2DD	英雄救美，力闯 12 关，全美十大最佳游戏之一。
沙漠王子 Ⅱ	15HD	天妒红颜，你只得再显英雄本色。
忍者神龟 Ⅱ	1HD	同名动画片的翻版，令你叹为观止。
错体奇航	10HD	太空女儿国历险记。
加州运动会 Ⅱ	1HD	滑雪、摩托艇，让你一次玩个够！
隋唐英雄传	2HD	中文版。英雄荟萃，你如何出人头地？
U 式海狼潜艇	3DD	你驾驶德国海军王牌 U 型潜艇，执行海狼计划。
楚汉相争之赤龙反扑	3HD	中文版。逐鹿中原智者胜。
蜘蛛人	2DD	为了地球的安全，出击。
超级星战坦克 7 号	1HD	你驾驶 7 号战车脱颖而出，捣毁魔头卓克逊的老巢。
诸葛亮算命	1DD	中文版。信则灵，你想试试吗？
全球战略	2DD	胸怀世界，放眼全球，谁与争锋。
霹雳神兵	2DD	从世嘉大型机上移植的大型战争游戏。
破坏神传说	3HD	中文版。你历尽艰险拯救世界危机，化干戈为玉帛。
A—10 坦克杀手	4DD	你载着 25 吨超重量级炸弹，摧毁敌人的坦克。
飞轮武士	2DD	武装起来，打击车匪路霸。
中国心	7HD	为解救被军阀绑架的梅小姐，你展现英雄本色。
迪斯尼乐园	1DD	精彩的益智游戏。
新军棋	2DD	屏幕上再现陆战棋。
太平洋空战英雄	5HD	再现太平洋战争的残酷性，要想取胜，就视死如归。
血汉钱	2DD	你必须拼命作战、吃钱，才能使武器升级。
X 战机	6HD	根据星球大战改编，空间争霸，你死我活。
真三维拳击大赛	1HD	用重拳打出拳王金腰带！
花花公子	2DD	吃、喝、玩、乐，力求最终找到真爱。
东方不败	30HD	尽管“不败”，但邪不压正。三维显示令你目眩神迷。
魔鬼终结者	3HD	真正忠实于原版电影的电脑版。
三国志	3HD	短兵相接，动作类的表现三国大战。
唐人	1HD	史前文化下的中国功夫。
仓库世家	5HD	以三维方式表现的推箱子。
小精灵历险记	2HD	可爱的小精灵带你去流浪。
变形金钢	2HD	根据同名动画片改编，惊险刺激。
直升飞机	2HD	最新空战游戏。

注：DD 表示低密度软盘，HD 表示高密度软盘。

{
  "filename": "44CK6K6h566X5py65ri45oiP5oyH5Y2X44CLXzExMTg2NzU4LnppcA==",
  "filename_decoded": "\u300a\u8ba1\u7b97\u673a\u6e38\u620f\u6307\u5357\u300b_11186758.zip",
  "filesize": 33497159,
  "md5": "fcc51fc628d00330d736c5d6ba8b6adf",
  "header_md5": "1c4c84f9c7e2883437826bf0ea2a9f25",
  "sha1": "a14396289997e10a30b8caf9d38d12310af66634",
  "sha256": "c15a634c6722ffda0cbb3d30a18ce30565d58cb0ebe2e84d127cca23f074247b",
  "crc32": 1468610241,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 35584186,
  "pdg_dir_name": "\u00ed\u2562\u255d\u255e\u2566\u03c0\u2557\u00b7\u2559\u256c\u2567\u2556\u2553\u2555\u2500\u2567\u00ed\u2556_11186758",
  "pdg_main_pages_found": 319,
  "pdg_main_pages_max": 319,
  "total_pages": 327,
  "total_pixels": 2079523136,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}